

www.game-exe.ru
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГ
АВГУСТ
2001
Z: Steel
Soldiers
Operation
Flashpoint
EMPEROR
BATTLE FOR DUNE
стр.56
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
Стр.23–49
СВЕРХНОВАЯ!
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 60 руб.,
без CD — 42 руб.
4 601357 000055



Рекомендуемая розничная цена журнала — 60 руб., без CD — 42 руб.

GOBLIN INSIDE

Нравятся мне игры про женщин. Не в том плане, что я часами готов глазеть на прыжки и ужимки Л.Крофт и ее последовательниц. К скоропалительному жанру шотганов мои руки притрагиваются довольно редко, да и удовольствие это — разглядывание полигоно-квадратно-ребристого-как-батарея женоподобного существа — носит весьма сомнительный характер. Кто сказал "стрип-покер"? Нет, опять не то, пора уже, господа, думать головой. Самое занимательное в играх, где наше второе "я" — женщина, — это возможность поближе познакомиться с женской логикой. Точнее, с тем, что, по мнению разработчиков, является оной.

В результате подобной деятельности рождаются непроходимые, как тундра, квесты. Что называется, хотели сделать "by gamers for gamers", а вышло "by глупые дядьки про умные тётьки", извиняюсь за. Но бывают и приятные исключения. The Longest Journey в данном отношений впереди планеты всей, но это сейчас, а раньше у нас были другие чемпионы. Не желаете познакомиться?

Замечательный образчик поразительной игры с чудовищным обилием логичных с женской точки зрения действий 8 лет назад продемонстрировала Coktel Vision, мать-героиня всех гоблинов и инков. Название у квеста вполне подходящее — "Lost in Time". Чувствуете интригу? В качестве главного героя — ничего себе мулатка по имени Дорализа (Doralice). Ситуация, в которую она попала, легко описывается в двух словах : очнулся — гипс. Или, если уточнить: очнулась — трюм. И дверь заперта. Куда попали — неизвестно. Что предпринять — тоже неясно. Стандартная квестовая обстановка.

ЛЕЗУ В УЗЕЛ

А пока можно оглядеться по сторонам, попытаться что-нибудь сообразить. Место вполне симпатичное, очень трехмерное, с множеством полезных подарков, припрятанных по углам. Что бы вы сделали, очнувшись в корабельном трюме? Сразу и не сообразить, верно? А наше милое альтер-эго, не теряя присутствия духа и время от времени проклиная бич квестоманов мира ("пиксель-хантинг"), умудряется всего в двух доступных локациях сотворить такое...

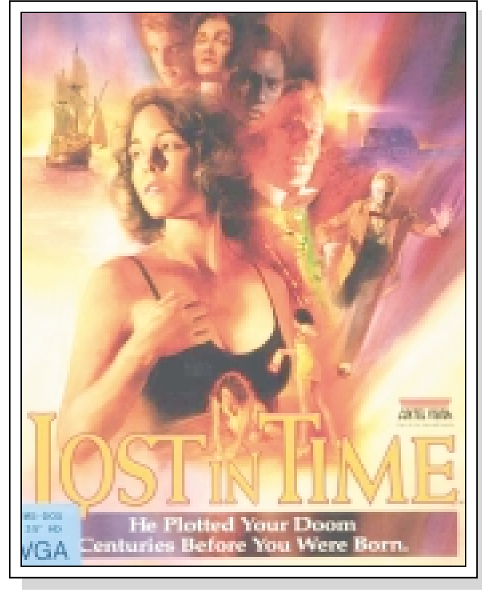
Рефлекторно подбираем все, что подбирается, и идем на осмотр окрестностей. Посмотрите направо: какая живописная лужа, ее глубины явно скрывают нечто полезное. А не запустить ли туда руку, вдруг что-нибудь да нашарим? Дудки. Вы, вероятно, уже забыли, с кем имеете дело. Разве уважающая себя Дорализа полезет в воду, когда рядом стоит ручная помпа, с помощью которой можно откачать воду? Неважно, насколько сложнее чинить эту помпу, а затем с ее помощью отправлять за борт около 500 литров воды, главное — достоинство сохранить, да чтоб костюмчик сидел. Шерше ля помпа.

Надо быть полным гоблином из одноименной игры от все той же Coktel Vision, чтобы додуматься до такого. Разработчики, несмотря на смену названия и главного персонажа игры, в своем амплуа: под черепной крышкой у Доралиы размещен вовсе даже не стандартный набор женских шариков и винтиков — там сидят Blount, Chump и Fulbert. Или Fingus и Winkle — тоже компания не для слабых духом. Загадочна женская душа, но не до такой же степени, верно? Главное, что до залповой стрельбы овощами из корабельных пушек дело не дошло. Пользуясь языком голодных студентов: и то хлеб.

Итак, от воды избавились. Если б вы были женщиной, чем бы занялись дальше? Наверное, подобрали бы обнаруженный среди хлама на полу штопор и провертели бы им отверстие в стене — что может быть гениальнее и логичнее? К сожалению, вы не разработчик столь славной игры, а потому вам не суждено дойти своим умом до прокручивания дыр в бортах водоплавающей посудины. Как и догадаться, почему нормальный человек, обнаружив губку в одном углу и ведро воды в другом, тут же должен захотеть сделать влажную уборку. Впрочем, прожженные квестоманы прорвутся везде. За свою насыщенную подобными глупостями жизнь им приходилось выполнять и более странные задания.

Думаете, все, конец мучениям? Наивные. Впереди еще целых 17 мегабайт такого вот развлечения. Наслаждайтесь, нечасто женщины совершают всякие глупости по вашему первому клику. Стоит лишь чуть шевельнуть указательным пальцем правой.

В результате описанной чуть выше диковинной последовательности нетрадиционных действий вы наконец сможете пообщаться с живым, хотя и рисованным, африканцем и посмотреть видеовставку, которая заставит рыдать любого поклонника бразильских телесериалов. Чернокожий Йоруба не простой абориген, а всамделишный наследственный колдун, проданный коварными белыми в рабство. Очень яркая личность, одичавший потомок древних фараонов, ведущий



LOST IN TIME

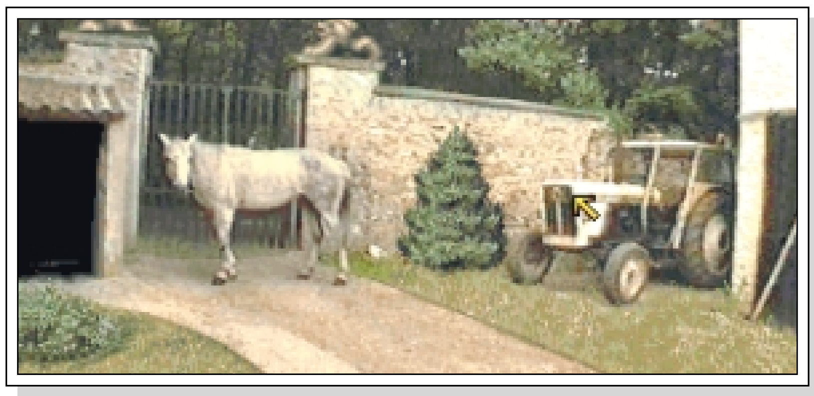
Жанр
Квест

Дата выхода
1993 г.

Разработчик
Coktel Vision

Издатель
Sierra On-Line

ОС
MS DOS



свою родословную чуть ли не от Аменхотепа со всеми его наложницами. Он, конечно же, до сих пор не сбежал только потому, что, видите ли, потерял фамильный амулет, подаренный якобы дедушкой (тоже родственником Аменхотепа).

Дальше — хуже, держитесь крепче за манипуляторы. На дворе (за бортом)... 1840 год! И самое забавное, что героиня действительно не представляет, как она попала на корабль полуторастолетней давности и каким именно образом следует уносить ноги. А на десерт — гвоздь программы: шаман Йоруба есть не кто иной, как любимый прапрапра(...)дедушка нашей героини. Представляете, жить-поживать двадцать лет, а потом внезапно узнать, что у вас в предках ходил сам Аменхотеп (не забыть бы заявить права на новоприобретенное наследство — египетская пирамида в хозяйстве точно лишней не будет). Чудно.

ТЕХНИКА НА СЛУЖБЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Отложив в сторону то, что осталось от сюжета, поговорим о техническом прогрессе. Перемещения между локациями и внутри них отрисованы плавно, с использованием prerendered graphics образца 1992-93 гг. и безо всякой экономии кадров. На фоне всеобщего увлечения рисованными спрайтами такой подход выглядел свежим и интересным. Приятно, что авторы не поленились и в разумных пределах разбавили синтетические интерьеры фотографиями и коротенькими видеовставками. Можно гулять по палубе, разглядывая нехитрое внутреннее убранство, слушать топот своих ног, шум волн за бортом и скрежет шпангоутов — вид "из глаз" очень способствовал этому занятию. Много ли надо было для счастья каких-то 8 лет назад?

Что грустно, так это то, что игра без напряжения проходится за один вечер. Несмотря на свой "семнадцатиметровый" размер, Lost in Time коротка, как жизнь насекомого на болоте. И фирменные Coktel'овские "джокеры" тут ни при чем — они абсолютно бесполезны и годятся лишь для самых маленьких и неопытных игроков. Ничего, пройдет каких-то три года, разработчики подрастут и начнут делать квесты как положено — длинные и заумные. Но по-прежнему интересные и красивые.

Lost in Time — занятная игра, ей даже можно присудить звание младшей сестры квеста-всех-времен The 7th Guest, который, как вы должны знать, славен своими изощренными головоломками и изумительной графикой. Ей-ей, Lost in Time этого достойна. Хитроумных головоломок в ней, несмотря на скромный размер, более чем достаточно, а то, как они вписаны в сюжет, — это уже, извините, другой разговор (вполне пристойно вписаны).

Вот представьте себе ситуацию: возвращается почтенный контрабандист в родную усадьбу и видит, что у него в гостях кто-то побывал. Беспризорные предметы окрест входной двери словно языком слизаны (коровым), даже привязанный к ограде конь куда-то запропастился. Более того, какой-то хулиган приделал ноги аккумулятору от раритетного (если не "реликтового") трактора. Замок на воротах — и тот безнадежно испорчен. Хотите знать, чьих рук дело? К чему гадать, и так все ясно — вас навестила милая прапрапра(...)внучка Аменхотепа.

ИСТИНА ГДЕ-ТО

Не хотите пройти тест? Вопрос: вам назначили встречу у чужой усадьбы, станете вы проникать внутрь, не дождавшись хозяина? "Да" — 1 балл, "нет" — 100 баллов. Подсчитаем результаты: если вы набрали меньше 50 баллов, то вы либо медвежатник без комплексов, либо homo questicus vulgaris.

Кем бы вы ни оказались на самом деле, открыть все двери с помощью примитивных жестов фомкой не удастся. Увы. Вот тут в дело вступают гоблинские инстинкты. Для начала возьмем аккумулятор. Не стесняйтесь, это всего лишь игра, а в играх хрупкие женщины могут сколь угодно долго прогуливаться вдоль ограды, небрежно побрякивая аккумуляторами от тракторов в карманах. В играх вы сможете запросто открывать замки, поливая их кислотой, либо замораживая в скважине под ключ воду.

И ни для кого не секрет, что самый удобный способ открыть дверь — привязать один конец шланга к дверной ручке, затем прикрепить противоположный конец шланга к лифту в соседнем здании — и прокатиться на девятый этаж и обратно. В том же самом лифте.

Я уверен, в следующий раз, когда вы потеряете ключи от собственной квартиры, вам будет чем развлечь соседей. Если вы не уверены в своих силах, можете потренироваться на их дверях.

А хотите узнать верный способ победить злодея (да-да, сегодня день бесплатных советов повышенной полезности)? Все просто — злодеи страдают от аллергии, возникающей у них на нервной почве. Думаете, легко быть злодеем? Когда каждый встречный норовит раскусить твои дьявольские планы и дать добру восторжествовать, становится не до шуток, от переутомления случается одышка, а там уж и до неврозов с прочими недугами недалеко. Поэтому ближе к концу игры постарайтесь раздобыть где-нибудь подборку сильнодействующих аллергенов (мелкие домашние животные вполне подойдут) и всегда носите их с собой. В решающий момент от вас потребуется лишь театральным жестом метнуть во врага свое смертоносное орудие, предварительно заманив его (гада) на узенький мостик, — и вуаля — берите его голыми руками (вариант: любуйтесь, как он изображает полет буревестника, вошедшего в штопор). Даже если ваше биологическое оружие окажется малоэффективным, что невозможно в принципе (так как в квестах все рассчитано заранее), вы сможете доставить противнику несколько неприятных минут.

Что еще можно добавить?.. Игра, если разложить ее по полочкам, мало чем отличается от множества остальных квестов. Женский персонаж, забавный сюжет, приятная во всех отношениях картинка, удобный интерфейс etc... Но внутренний шарм, который в свое время не дал мне отправить ее в никуда нажатием нортоновской F8, не окажется ни на одной из полок — он рождается лишь из совокупности маленьких, но гениальных идей, пригнанных друг к другу в идеальной пропорции. А это и есть ключ к успеху.

Александр Металлургический.

И СНОВА О "ПРОТИВОСТОЯНИИ"



"ВОИНСТВУЮЩИЙ МАКСИМАЛИЗМ", СТР.2-3, #5'01



Дорогая редакция! Простите меня Христа ради за продолжение этой темы, но после прочтения в майском номере перепалки неких Deadmoroz'а и Металлургического сердце мое не выдержало. Если позволите, о несдюжившем сердце по пунктам, в режиме "цитата — реплика":

1) "Не стоит требовать от игр слишком многого, иначе они превратятся в документальный фильм или мультимедийную энциклопедию."

Знаете, приведу вам цитату из Харела Эйлама, дизайнера Master of Orion III, сказавшего когда-то, что "реалистичность в игре бывает полезная, повышающая геймплей, и бесполезная, идущая ему во вред. И главная задача разработчика — верно определить грань между ними". От себя добавлю, что полезной реалистичности много не бывает. Яркий пример — Operation Flashpoint.

2) "Как бы ни стремились разработчики приблизить свои творения к реальной жизни, упрощения необходимы..."

Уважаемый А.Металлургический, вы проявляете редкостное непонимание сути предъявляемых к игре претензий. НИКТО не просит у разработчиков "Противостояния-3" превратить их игру в танковый/авиа/пехотный симулятор. Их просят использовать УЖЕ ИМЕЮЩИЕСЯ средства, хоть чуть согласуясь с ЭЛЕМЕНТАРНОЙ ЛОГИКОЙ. Если уж вы предусмотрели возможность делать юнит неуязвимым от одного из видов повреждений, то извольте ГРАМОТНО это использовать. То, что танк T-70 уничтожается стрелковым оружием, а "Катюша" — нет, — это БАГ, который надо срочно ИСПРАВЛЯТЬ, а не разглагольствовать о пользе реалистичности для игрового процесса.

3) "Говорите, "близорукость" присутствует?"

Да леший с ней. Благо, не в пошаговый wargame играем. Но приведенный вами пример решения этой проблемы при помощи огромного монитора... я надеюсь, это была шутка.

4) "Скажите, зачем вводить в игру несколько однотипных видов войск?"

А зачем их во время войны столько "понапридумывали"? Э-хехе... никто не требует от игры много однотипных войск, всем хочется МНОГО РАЗНООБРАЗНЫХ типов войск. А уж за годы войны их было создано столько, что только знай — рисуй и пиши характеристики. Уж так бы сразу и сказали: времени жалко. Или денег мало.

5)" Отсутствие окопов. На мой взгляд, это скорее хорошо, чем плохо. При грамотно организованной обороне в окопах можно отсиживаться очень и очень долго — вспомните курс школьной истории, битву за Сталинград."

На свои знания истории не жалуюсь, а вот в ваших позволю себе усомниться. Долго ли отсиживались в окопах линии Мажино французы? Пока их Гудериан на гусеницы не намотал. Долго ли отсиживались в окопах гарнизоны Праги, Вены, Варшавы, Кенигсберга и Берлина? Долго ли продержался "Атлантический вал"? Помоему, за всю войну было два примера удачных оборонительных операций — оборона Москвы и оборона Сталинграда. Ленинград удержали только благодаря нелетной погоде, Балтийскому флоту и глупости Гитлера — без них никакой героизм не помог бы. Линию Маннергейма в конце концов прорвали, хоть и ценой чудовищных потерь. Курская дуга — это все же скорее наступательная операция, в которой оборона была лишь одним из этапов. Так что ссылки на историю в вопросе об окопах, увы, несостоятельны. На любую стратегию, в том числе и оборонительную, как известно, всегда найдется своя контрстратегия, что и должно быть отражено в игре.

6) "...кто сидит в окопе, у того преимущество. А это недопустимо."

Это почему же недопустимо? Дисбаланс? Где? С тем же успехом можно сказать, что дисбаланс в игру вносят, скажем, тяжелые танки. У кого они есть, у того и преимущество. Ну смешно ведь!

7) "...рытье не такой уж быстрый процесс. Вы готовы, в 12-й раз переигрывая миссию, потратить несколько часов на землеройно-строительные работы?"

Вот тут-то и придет на помощь упрощение. Зачем делать землеройные работы длительными? Надо просто сбалансировать их длительность с предоставляемыми ими преимуществами. В конце концов, были же бункеры в StarCraft, и все этому только радовались. И динамичность игры это ничуть не уменьшило.

8) "По поводу преодоления рек только по мостам — как раз это и есть реализм. Плох тот полководец, который способен загнать солдат в воду (особенно зимой), когда можно соорудить понтонную переправу или найти мост. Не так ли?"

Не так. Я не обижусь на то, что вы обозвали плохим полководцем Жукова, который отправлял солдат форсировать все реки от Днепра до Дуная, Вислы и Одера вплавь или на плотах. Он и вправду был самодур и садист. Но я не позволю поливать грязью прочих военачальников, которые прекрасно понимали, что наводить понтоны под огнем невозможно, а захватывать мосты надо только для переправы тяжелой техники. А в "Противостоянии" все выглядит вообще смешно: ручеек шириной метров 10 — и понтонная переправа! А ведь выход прост: дать пехоте (и только пехоте) возможность плавать, но не дать ей возможности стрелять из воды. И реалистичность выше, и баланс на месте.

9) "Куда подевалась штыковая атака? Покажите мне солдата, который запросто пойдет со штыком против автомата?"

Неужели вы ни разу не видели кадров хроники, на которых солдаты с трехлинейками выпрыгивают из окопов и под пулеметным и минометным огнем бросаются в атаку? Ну хоть "Спасти рядового Райана" смотрели?.. Но в игре, вынужден согласиться, она действительно ни к чему. Ведь для того, чтобы научить солдат идти в штыки, сначала придется научить их ходить строем, а это задачка, которую толком решить пока еще никому не удалось.

10) "Почему зимой без маскхалатов? А вы представьте себе сетевое побоище, где все юниты белого цвета. В реальном времени разбираться, где свои, а где чужие, некогда."

Это, конечно, непринципиально, поскольку рисовать для каждого юнита в 3D-моделлере по два скина для удовлетворения чисто эстетических потребностей — глупо. Яркий пример бесполезного реализма. Но лично для меня это было бы приятным моментом, добавляющим игре чуть-чуть шарма.

А отличать юниты в зимнем камуфляже довольно просто. Отличают же их как-то в реальной жизни. Техника просто выглядит по-разному: T-VIH сложно перепутать с Т-34 даже в абсолютно одинаковой окраске. Но ведь и окраска разная: в советской армии белую краску мазали прямо поверх хаки — получался характерный грязный цвет, который очень сложно перепутать с аккуратными немецкими бело-голубыми волнистыми линиями и серыми пятнами на белом фоне.

А пехота — леший с ней — пусть будет любого цвета. Благо она все равно такая мелкая, что отличить своих от чужих с моим зрением (-1,5) можно только методом тыка: обводишь всех рамочкой, кто выделился — те и свои.

11) "По всему выходит, что реализма в игре предостаточно, а про баланс забудьте — в жизни такого понятия не существует."

Наверно, я что-то недопонимаю. Объяснять все время, что бедные разработчики были вынуждены приносить реализм в жертву балансу, а потом заявить, что баланса нет, а реализма — хоть жуй?!

12) "И на сюжет не пеняйте — во время Второй Мировой всякое случалось. Нельзя утверждать, что было, а чего не было."

Да вы просто НЕНАВИДИТЕ историю, г-н Металлургический! Утверждать, что было, а чего не было, не просто можно, но и нужно! Или нужно объявлять игру What-If'ом и не орать в рекламе по поводу исторической достоверности. Ну не было "Тигров" в начале 42-го года! Ну не было у американцев тяжелых танков в Европе! Не было у Вермахта одновременно двенадцати "Ягд-Тигеров"!

13) "А вот географические названия и впрямь диковатые..."

Ну хоть в чем-то я полностью согласен с ув. г-ном Металлургическим.

С глубочайшим и искренним уважением,

Антон Яковлев (avjaxon@mail.ru).

Содержание Game.EXE #8'01

НАШ EXE ВЫБОР

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL
Долгожданное завершение мучительного похода супертаракана вокруг мегастакана.
СТР. 69

DIABLO II EXPANSION SET: LORD OF DESTRUCTION
Blizzard снова не пожадничала. Нового очень много, и играть опять интересно. Одно плохо: глаза разбегаются, да и некоторые функции реально работают только в Battle.net.
СТР. 88

INDEPENDENCE WAR 2: THE EDGE OF CHAOS
Independence War 2, определенно, является самым красивым современным космическим симулятором и уж точно одним из самых интересных…
СТР. 84

СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

Август — астры, август — звезды, август — грозди винограда…

СТР. 23

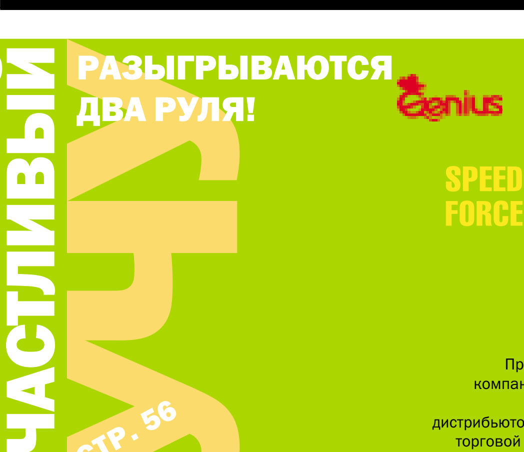


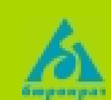
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS
STARTOPIA
Z: STEEL SOLDIERS

ЗА И ПРОТИВ



Game.EXE #8'01 | В ЦЕНТРЕ





Приз предоставлен компанией «Бюрократ», официальным дистрибьютором продукции с торговой маркой "Genius"

www.genius.ru

ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ

ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ



СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #8'01

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 8 (73), август 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Елена Кострикина (ekos@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 37000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

www.3do.com/mightandmagic/heroes4/

Жанр

Походовая стратегия

Дата выхода

Не объявлена (предположительно — нынешнее Рождество)

Разработчик

New World Computing

www.nwcomputing.com

Издатель

3DO

www.3do.com

СНА НЕ БУДЕТ

КОГДА БОЛЬШОЙ КАБАЛЛИСТИЧЕСКИЙ Мозг хочет сказать вам что-то, не думайте, что он говорит фривольные, вульгарные или банальные вещи, — он поверяет вам великие тайны, как оракул.

Появление новой части Heroes of Might & Magic (HOMM) сродни откровению Большого Кабаллистического Мозга. В доме праздничная атмосфера, отчетливо пахнет серой, а родственники начинают лихорадочно вспоминать, какой из драконов сильнее: золотой или черный?

Друзья. Не надо околонаучных диспутов. Старых HOMM уже не будет. Грядут новые времена, новые HOMM, новые правила игры. Неогерои.

Старый, ставший уже привычным мир оказывается разрушенным до основанья. Видимо, чем-то не приглянулся Создателю. (Последний, не долго думая, взял божественной дланью земной шарик, скомкал его, произнес положенное количество слов и начал лепить все заново.) На сцену выходит Axeoth. И вам придется помочь Демиургу правильно организовать процесс: распределить территорию, учредить государства и зачать новый королевский род.

И вновь дань воинствующему феминизму: протагонистом новых военных кампаний становится девушка по имени Emilia Nighthaven. Вам придется проследить, чтобы она благополучно проделала классический путь из грязи в князи. Родившейся в простой крестьянской семье, ей на роду написано стать королевой. Пожалуйста, ничего не перепутайте! А чтобы бежать к трону не пришлось семимильными шагами, разработчики разбили игру как раз на семь кампаний, приготовив около двадцати пяти глобальных игровых карт. Захватывающая история королевского кровеобразования происходит на фоне драматической борьбы новенькой (с иголочки) нации Great Arcan против злобного и к тому же бессмертного короля, известного как Gavin Magnus. (Похоже на локализацию русской сказки о Марье Рукодельнице и Кащее Бессмертном. Наши народные источники, конечно, поскромничали: назвать Марью "Ночным раем" постеснялись.)

Что нового, помимо графики? Ну, скажем, бархатная революция, низложение дворянства. Героические типы, коих мы так привыкли скупать в ближайшей таверне пачками, теперь лишаются привилегии быть неприкасаемыми. Они выпускаются на поле боя наравне со всяким зверьем и активно участвуют в побоище, проливая кровь — свою и чужую. Может ли герой сразиться с сотней титанов? Конечно, нет. Но с одним или парочкой — да, с легкостью натянув им нос на колено. Запасы жизненной энергии героев далеко превосходят самые смелые мечты обычных монстров. Если же рыцарю суждено пасть на поле брани, то его дальнейшая судьба зависит от многих обстоятельств. Если ваша армия все-таки выигрывает сражение, герой приходит в сознание и встает на ноги. В случае проигрыша многое зависит от соперника. Он может бросить вашего генерала умирать в чистом поле — и тот умрет. Навсегда. С другой стороны, если в одном из городов победителя есть тюрьма, он волен заточить плененного героя за решетку и мариновать его там в ожидании выкупа. Цена договорная. Разумеется, городишко можно взять с налета и освободить узника совершенно бесплатно.

Боже, сколько информации! Новая хитроумная система магии построена весьма оригинально. Возьмите обычную звездочку, в каждом из ее пяти лучей расположите в строгой последовательности школы магии: Nature, Life, Order, Death, Chaos. В середине звезды размещается универсальная величина — Might. Каждая школа будет граничить с двумя соседними. Специалист любой школы сможет выучить свои заклинания и частично овладеть репертуаром соседей. Точно так же в городах разрешается строить не только свои, но и "дружественные" библиотеки, дабы героям не пришлось скитаться по всей стране в поисках нужных заклятий.

Сочетания школ обеспечивают доступ к новым классам героев. Death + Order = Necromancer. Life Magic + Might = Paladin. Death + Combat = Assassin. Идея ясна? Исключение делается только для класса Archmage, получить который можно лишь обладая титулом Мастера в трех магических школах. Всего же Heroes of Might & Magic IV насчитывает 11 базовых и 37 продвинутых героических классов. Есть куда расти.

Горячая новость, места нет! Поэтому прослушайте анонс грядущей развернутой информации. В программе соревнований: каждому монстру по специальному скиллу, новый город, монстры со спеллбуками, живые трехмерные модели ВСЕГО, новая система характеристик персонажей, множественные варианты развития городов, дикие банды из восьми героев в одной упряжке! И многое, многое другое. Читайте в сентябрьском .EXE.

Александр ВЕРШИНИН

EMPIRE EARTH
www.sierrastudios.com/games/empireearth/

Жанр
3D RTS

Дата выхода
Осень 2001 г.

Разработчик
Stainless Steel Studios
www.stainlesssteelstudios.com

Издатель
Sierra Studios
www.sierrastudios.com

И ЭЛВИС ТАКОЙ МОЛОДОЙ

НЕЗАМЕТНО, СЛОВНО неудобопроизносимый персонаж известного присловья, подкрался очередной ренессанс трехмерных RTS: частью в нынешних .EXE-рецензиях, частью в упоминаниях во взбаламутившем ширнармассы июльском романе-в-письмах, частью в еще не опубликованных путевых заметках вашего меня.

Вот, милостивые судари, один из последних образчиков — Empire Earth (EE). В десятке метров от водворенного в симозастенки Мастера Сида демонстрировалась игра, без тени смущения называющая себя "Civilization идет бить лицо Age of Empires", — с 14 эпохами, 7 видами автоформаций, полумиллионом спрессованных в миссии лет всемирной истории, магией, шагающими роботами, покупными бонусами. И вся в полигонах, которые традиционно для нео-RTS норовят свалить вас с ног свирепым спецэффектным апперкотом. И Джулиус Сизар (Julius Ceasar) на белом коне впереди с повышением войсковой морали наголо. И за его спиной раскрашенные в глазовыедательные цвета мехкоммандеры обемениваются друг с другом припасенными power-up'ами. (Аналогии с бараньим рагу по-ирландски настолько прозрачны, что мы от них воздержимся.)

...Растолкав голенастых танцовщиц (подозрительно похожих на трансвеститов), мы со всей очевидностью видим маячащий на горизонте очередной бублгум-исторический балаган повышенной позорности: Ватерлоо соседствует со Сталинградской битвой, становящейся, кажется, вслед за фильмом Анно весьма популярным масскультовым аттракционом, а Ганнибал (полководец) здоровается за руку с генералом Роммелем. Все это отнюдь не мешает нам иметь в своем распоряжении отряды дрессированных волшеб-

КОРОЛЬ УМЕР. ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!



В прошлом номере журнала вы могли прочесть подробный отчет об итогах и победителях конкурса на лучшую карту для замечательной российской игры Hired Team: Trial ("Наемная команда: Второе испытание"), сейчас же мы представляем небольшой фотоотчет с награждения, прошедшего в .EXE-редакции в самом начале июля.

К сожалению, из-за удаленности от Москвы не все наши победители смогли собраться в одном месте в одно время (здесь уместно раскрыть несколько географических "тайн": Андрей Шмойлов, обладатель второго приза, живет в Таганроге, третий призер Константин Алферов — в Северодвинске (что характерно, на улице Чехова — как и Андрей), Борис Харченко, получивший спецприз за дизайн, родом из Костромы, а Григорий Кургузов и Иван Никитин, ставшие лучшими по части архитектуры уровней, живут в Ижевске), поэтому призы в тот день с собой унесли лишь москвич Максим Бережной (1-е место) и житель ближнего Подмосковья (пос. Быково) Андрей "Andrew Arts" Артамонов (спецприз за дизайн).

Помимо представителей редакции, на награждении присутствовали самые играющие люди из компании New Media Generation, главного организатора конкурса: руководитель проекта Hired Team: Trial Александр Толмачев и PR-менеджер Ирина Семенова. И вы думаете, что они пришли только для того, чтобы вручить призы (то есть отдохнуть и расслабиться в теплом кругу)? Большая ошибка! Более пристального и дружеского внимания с их стороны по отношению к нашим победителям, наверное, и представить сложно: совместные продолжительные прогулки Максима, Андрея и Александра по многокилометровым коридорам родной редакции не оставили в нас ни малейших сомнений в том, что у российской игровой индустрии вообще и у NMG (затевающей, кстати, новый action-проект) в частности все будет очень хорошо. Так держать, коллеги!

Получая заслуженные награды, Andrew Arts сказал: "Такого не бывает... такого просто не может быть..." Отнюдь, Андрей! Не просто "может быть", а уже есть и всенепременно будет и впредь! И в подтверждение этого официально объявляем вам здесь и сейчас о следующем уровнестроительном конкурсе, который начнется в сентябре 2001 года. Как вы, наверное, уже догадались, речь идет об игре Serious Sam: The First Encounter! Так что запасайтесь комплектами этой замечательной игры, если ее у вас еще нет, и внимательно читайте условия конкурса в следующем номере Game.EXE. Уверяем вас, без приятных сюрпризов не обойдется.

Итак, мы еще раз с огромным удовольствием поздравляем дорогих победителей! Спасибо вам, друзья. И спасибо всем остальным участникам, чьи талантливые и по-настоящему смелые работы буквально дышали в затылок призерам. До встречи в компании с Сэмом!

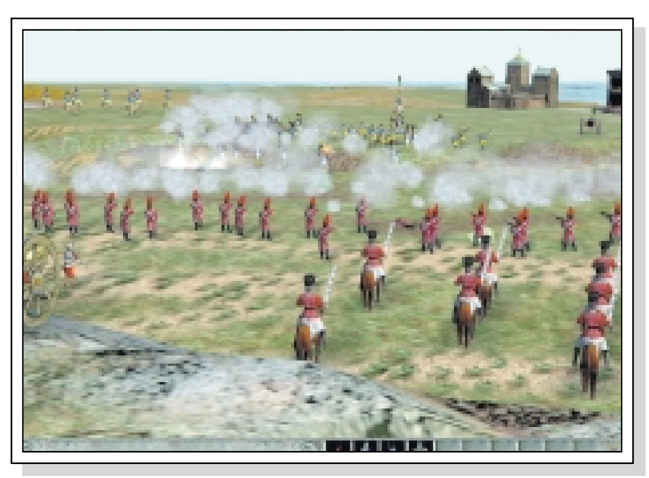

Максим Бережной (слева) и Александр Толмачев.

Н.ТАЗБАШ.


Андрей Артамонов: "Такого не бывает... такого просто не может быть..."

Н.ТАЗБАШ.





ников, умеющих баловаться извержениями вулкана и прочими частными случаями применения терраморфинга; чтобы сменить эту дикость на что-нибудь более подобающее джентльменам, EE понуждает нас активно собирать подножный корм и прочие ресурсы: как известно, именно таким способом человечество дослужилось до индустриального века.

Да, вы понимаете правильно: перед нами клон в большей степени все же Age of Empires, нежели Civilization. Зато от последней здесь есть сомнительная наука: так, изобретенные во время Первой Мировой некие таинственные химические препараты (chemical tablets) существенно продлевают жизнь всего личного состава. Оставляя нас наедине с самыми скабрезными мыслями о сущности и составе упомянутой бытовой химии, EE не собирается останавливаться: изобретите тригонометрию — и вы получите возможность производить осадные орудия!..

Не забыты Чудеса Света — их можно строить в любую эпоху, распихивая, скажем, Александрийским маяком красноармейских роботов (одна из миссий, как вы уже догадались, будет посвящена балалайкам, косовороткам в петухах и поездкам на медведях, которые бродят в Moskva по улицам). Маяк, кстати, умеет снимать fog of war со всех водных пространств на карте, а Колизей, подобно Джулиусу С., повышает солдатскую мораль.

(Об этом не принято говорить вслух, но в качестве героя в одной из эпох функционирует Элвис Пресли. Сам видел.)

Словно не замечая, что от подобной "Слезы комсомолки" начинает уже трещать даже самая крепкая голова, Stainless Steel бросает в чан возможность распределения набранных очков опыта между группами юнитов и покупки за наличные бонусов обыкновенных, пришедших к нам в гости из вымерших аркадных скроллеров.

Судя по, словом, первому знакомству, EE собирается скормить нам кусок куда больший, чем мы способны прожевать и тем более проглотить. Купите что-нибудь от желудка заранее.

Андрей ОМ

SILENT HUNTER II
www.silenthunterii.com

Жанр
Симулятор древней немецкой субмарины

Дата выхода
Осень 2001 г.

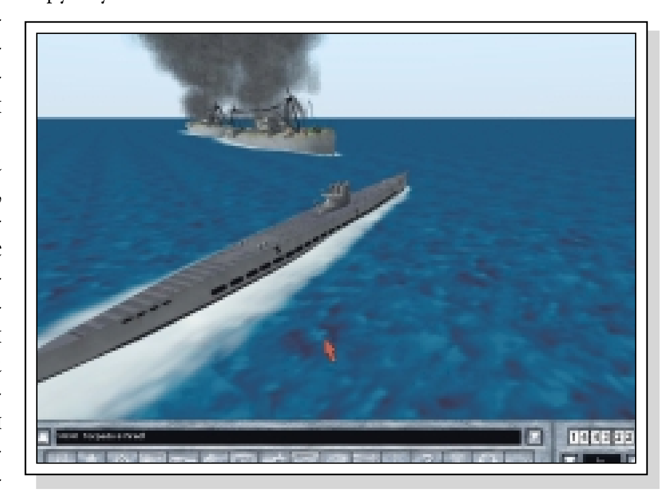
Разработчик
Aeon Electronic Entertainment

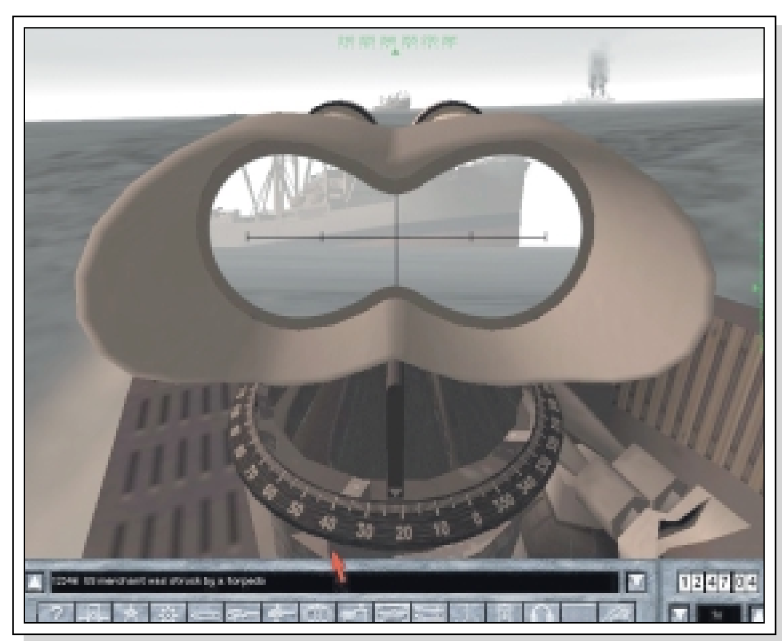
Издатель
The Learning Company
www.thelearningcompany.com

ТАК ТОЧНО, ГЕРР КАЛЬЮН!

ЗАЛЕГШИМ НА ДНО симуляторам становится все труднее выбираться на свет божий. Не будем притворяться: издатели никогда не питали к ним особой любви. А уж теперь, когда потребительский рынок сказал свое громкое "да!" покемонам и ларакрофтам, шансов на выживание практически нет. У опытных симуляторных разработчиков заканчивается кислород, сели электрические батареи и не работают рули. Разве кто-нибудь может выбраться из подобной передряги?

Авторы Silent Hunter II, ребята из Aeon Electronic Entertainment, отчаянно борются за жизнь собственного детища. Продолжение знаменитейшего компьютерного симулятора немецких подводных лодок не может добраться до потребителя вот уже полтора года. Совсем недавно проект оставил очередной издатель игры — Ubi Soft. Разработчики не отступили и нашли нового паблишера. Доподлинно неизвестно, чем они смогли соблазнить почти удалившуюся от серьезных игр The Learning Company — перспективами встроенного в игру "музея" военной техники или участием в проекте настоящего капитана немецкой подводной лодки. Так или иначе, но финт удался, и релиз Silent Hunter II по-прежнему намечается на начало осени.





За почти двадцатилетнюю историю жанра симуляторов были выведены и обкатаны едва ли не идеальные правила их построения. Совершенствоваться бесконечно может только графика. И Silent Hunter II старается не отстать от моды. С морскими симуляторами художникам чуть проще: внимания требуют лишь модели кораблей, море да спецэффекты. Большего в просторном океане и не увидишь. Именно поэтому винты эсминцев угрожающе вращаются, глубинные бомбы с плеском обрушиваются в воду, а торпеды оставляют мириады пузырьков на своем пути к пункту назначения. Все тринадцать основных боевых постов обещают быть смоделированными в честном 3D — что бы это ни значило для геймплея. Скриншоты с изображением мостика смотрятся несколько грубовато, зато цели в окулярах бинокля, прицеле пушки и зенитного пулемета — как живые! Пока живые. Правда, вам вряд ли разрешат безнаказанно всплывать и палить по транспортам из бортового орудия. AI обещает быть строгим дядькой и подобных эскапад в голливудском стиле допускать не собирается.

Silent Hunter II использует гораздо более проработанную схему повреждений лодки. Теперь игра не обрывается внезапно, сразу после крохотной вспышки на борту ближайшего эсминца. Нет, близкий взрыв может заклинить рули, повредить дизели и даже убить кого-нибудь из команды. И если управляемость лодки напрямую зависит от уровня повреждений, то потеря части экипажа сказывается на скорости перезарядки торпед и темпе устранения поломок. К счастью, игра не отслеживает профессии убитых и раненых, иначе в определенный момент вы могли бы оказаться без радиосвязи или были бы неспособны расшифровать радиограмму из штаба. Но соответствующие посты существуют, и вы имеете все шансы почувствовать себя инженером-дизелистом или торпедистом. Отличная работенка!

Боевая кампания состоит из нескольких десятков ратных миссий. В жизни каждый такой патруль или поход мог продолжаться от нескольких месяцев до полугода, поэтому кампания Silent Hunter покрывает практически всю Вторую Мировую. Вы начнете войну на крохотных дизельных атакующих субмаринах, постепенно получая все более мощные и эффективные лодки. От беспредельного господства немецких U-boat к отчаянным рейдам последних походов сорок пятого. В вашем распоряжении окажется даже знаменитый подводный крейсер Type XXI Electro, на котором покидал поверженную Германию сам адмирал Эрик Топп (Erich Topp) — чтобы через некоторое время сдаться властям Норвегии.

Его примеру мы следовать, конечно, не собираемся. Тем более что против нас вполне могут выступать такие же заядлые симуляторщики — как на воде, так и под водой. Дело в том, что кроме многопользовательского режима, Silent Hunter II совместим с Destroyer Command, проектом-близнецом, симулятором эсминца времен Второй Мировой. Таким образом, поклонники обеих сторон смогут сойтись в честном состязании в бескрайних водах Интернета. Забавно, но Ubi Soft отказалась от Silent Hunter II, оставив при этом за собой Destroyer Command. Что бы это значило?

Александр ВЕРШИНИН

ZANZARAH
www.zanzarah.com

Жанр
Квест с ролевыми элементами

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Funatic Development
www.funatic.de

Издатель
Не объявлен

В ПОГОНЕ ЗА ЭМИ

НА СЛАВНОЙ ГЕРМАНСКОЙ земле гнездится так немного разработчиков-игроделов, что Funatic Development с ее двухлетним стажем экзерциций вообще и в меру успешной царско-сельской Cultures в частности кажется на их чахловатом фоне бывалой и процветающей компанией. Это при том, что кроме аддонов к Cultures (на немецком языке) "опытная" Funatic Development выпустила лишь переложение настольной игры Catan — The First Island (получившую, правда, золотую медаль на выставке, посвященной как раз подобным портам).

Но недавно (неужели с целью расширения собственного кругозора и удлинения послужного списка?) Funatic взялась за разработку 3D-квеста, почему-то получившего неблагозвучное прозвание Zanzarah. Разумеется, типичная ошибка авторов первых квестов была допущена немедленно и с энтузиазмом: честно сочинив замысловатый сюжет, Funatic Development ненароком — слово в слово! — повторила историю, годом ранее столь же честно придуманную другим европейским разработчиком для своего первого квеста.

Обычно подобные прискорбные совпадения проходят незамеченными (и впрямь, кто вообще играет в первые квесты европейских разработчиков!), но Funatic сокрушительным образом не повезло: первой (и пока единственной) адвенчурой норвежско-ирландской компании Funcom была изумительная The Longest Journey.





Уверена, ни о Funcom, ни о The Longest Journey разработчики Zanzarah никогда не слышали. И оттого искренне недоумевают, почему это все вокруг с большим трудом сохраняют серьезные физиономии, когда они заводят свои речи о прекрасной героине (буквально вчера она обрела имя Эми в печальном тендере), живущей в двух мирах — нормальном (относительно) и ненормальном, полном эльфов, гоблинов, гномов (он-то и называется Занзара), — и сражающейся за сохранение баланса между оными. Да-да, дальше там будет и сотрясение основ магии, и угроза впадения Занзара в тотальный хаос, и восстание фей, и банды бродячих гоблинов, и забытое пророчество (конечно, не без участия Эми).

Небольшая рекламная кампания Zanzarah разворачивается под удивительным слоганом "Даже легенды могут ошибаться". Изготовлены тонны всевозможных постеров, ковриков и календарей с милым личиком героини. А с какой трогательной наивностью бедняжка Funatic похваляется двумя своими мирами (одним из которых "правит фантазия", а другой "совсем как наш")! Тем не менее картинки лучшей из реальностей, в изобилии представленные на официальном сайте Zanzarah и вокруг него, совсем не наивны, они фантастически красивы (даром, что игра на трехмерном движке) и внушают легкие подозрения в том, что Funatic может вдруг разом оказаться не менее талантливым квестостроителем, чем Funcom. Этим мельничным колесам, деревушкам, тенистым рощам и беспечным речкам следовало бы родиться в статике! Funatic Development явно не стоило делать Cultures — мир трехмерных квестов ждет не дождется новых пророков.

По просьбе друзей из корпораций Ravensburger Interactive, THQ и Phenomedia AG (один из этих монстров в конечном итоге и будет издавать Zanzarah), Funatic не настаивает на твердой квестовой природе Zanzarah. Как всегда в таких случаях, на помощь разработчику приходит волшебная периодическая таблица элементов РПГ и тактических баталий. Ну а позаимствованы "элементы", похоже, из японских мультфильмов: в своих странствиях Эми встречает разнообразных фей, завоевывает их доверие, а потом заставляет сражаться против гоблинов и прочих магических существ на специально отведенных для этого аренах. Что, конечно, омрачает праздник. Для услаждения слуха ролелюбов у Zanzarah наготове имеются двенадцать категорий заклятий, а также встроенные субквесты.

Впрочем, многие детали Zanzarah находятся в процессе уточнения, как и (до недавних пор) имя героини. А совершенно необходимая нам дата релиза пропала без вести в нейтральных водах футболок, кепок, плакатов, фотографий Эми (подписанных звездой собственноручно) и прочей рекламной символики, без которой мы обошлись бы прекрасно.

Маша АРИМАНОВА

THE SIMS: HOT DATE

Жанр
The Sims

Дата выхода
Осень 2001 г.

Разработчик
Maxis
www.maxis.ea.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ЧАСТИЦЫ

НУ ЧТО, МРАЧНОЕ БУДУЩЕЕ уже во многом наступило: Maxis расскажет нам, как флиртуют симы, а мы увидим наконец сверхсюрреалистическое зрелище: первую пятерку бывшей PC Data, состоящую полностью из The Sims и expansion pack'ов к ней. Иногда мне хочется, чтобы каждый житель планеты З. купил бы себе по одной основной коробочке и по одной запасной и чтобы все это наконец прекратилось, тогда мы посмотрим друг на друга, весело расхохочемся звонким безмятежным смехом, закроем журнал на амбарный замок и переселимся в какой-нибудь безмятежный дурдом с мягкими стенами.

К сожалению, перспектива пока выглядит туманной: в нашей постоянной рубрике "Текущий анонс аддона к The Sims" сегодня очередное (и весьма пикантное) пополнение — The Sims: Hot Date (HD). "Как и все мы, — поясняет продюсер Maxis Тим Летурне (Tim LeTourneau) в интервью CNN, — симы жаждут любви". В новом сезоне им будут созданы для этого все условия, включая строительство специального Downtown'а для выгула своих пассий: бары, рестораны, ужин при свечах и специальный парк на тот случай, если визави не отваживается целоваться взасос в общественных местах.

Итак, что же на самом деле происходит между знакомством симочеловечков и началом супружеской жизни?.. Новые темы для разговоров — теперь подопечные противоположного пола смогут беседовать не только о футболе и падении котировок

ERTS на NYMEX, но и о более светских вещах. Увидев вокруг головы объекта приставаний характерные светящиеся штуковины, мы сможем продолжить натиск (как-то, право, неловко писать в тональности популярного журнала "Полипропилен") — это значит, пора заказывать столик в одном из тех ресторанов, где почему-то не принято падать лицом в салат, драться с барменом и приставать к официанткам с глупостями.

Конечно, ваше счастье не будет полным без новых моделей и предметов симообихода: HD предложит богатый выбор такой беспросветной пошлости, как Корзина Для Пикника, Розовая Скамейка Для Влюбленных и Романтичные Подарки. Ну а вам лично при этом предлагается выглядеть подобно The Jock, Femme Fatale или Blonde Bombshell — звучит весьма похоже на творческие псевдонимы заштатных порноактеров, неправда ли?

Пресс-релиз, кстати, специально подчеркивает, что после свидания симы могут направиться прямиком на The Sims: House Party (неужели до сих пор не купили?).

Андрей ОМ

COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN

www.combatmission2.com

Жанр
Ультимативный варгейм

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Big Time Software

Издатель
Battlefront
www.battlefront.com

ВОЙНА НАРОДНАЯ

ГЛЯДЯ НА ВИДЕОРЯД COMBAT Mission, сложно поверить в ее бешеную, нездоровую популярность среди народных масс. Сижу, созерцаю свеженькие шоты из долгожданного продолжения игры — Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin. Вера никак не приходит. Взятые из игры картинки больше похожи на рисунки питомцев старшей группы детского сада, только что посмотревших очередную серию "Четырех танкистов и собаки". Все точно по сюжету: зелененькие Т-34, кривые человечки в телогрейках и с ППШ. На переднем плане — сержант Сученков собственной персоной.

Так и должно быть. Авторы гениального варгейма Combat Mission наконец осознали свою удачу и взялись за дело по-крупному. Может ли милая европейская прогулка союзнических войск сравниться с изнурительной и кровопролитной войной, которую вытянул на своем хребте Советский Союз? Barbarossa to Berlin намерена воспроизвести четырехлетний марафон, участниками которого стали СССР и нацистская Германия. Представляете, сколь интересной является такая "кампания"! Ведь за указанное время состав армий, вооружение и даже технология ведения войны коренным образом изменились. И Combat Mission 2 надеется в полной мере отразить эти драматические метаморфозы, дать серьезному игроку в полной мере прочувствовать реальную изнанку Второй Мировой.

Сила Combat Mission в мелочах. Спрошу: многое ли может изменить добавление индивидуального показателя физической подготовки солдата? Ответ: так много, что даже не поверите. Ведь в начале войны Германия обладала превосходно вымуштрованной, закаленной в боях, практически профессиональной армией. Красная Армия в полноценных военных действиях почти не участвовала, а после внезапного нападения немцев вообще состояла на 90% из новобранцев. Так на чьей стороне перевес?

А вот еще деталь. Теперь игровой интерфейс показывает личное вооружение солдата и состав его амуниции. Обладая этой информацией, вы сможете куда умнее и эффективнее использовать пехоту — ведь отныне вам точно известны ее боевые возможности и ресурсы.

Столь любимой варгеймерами технике тоже повезло. Теперь вы сможете безошибочно оценить броневооружение каждого отдельного танка или транспортера: специальный экран показывает толщину лобовой, боковой и задней брони. Кто сказал, что у знаменитых "Пантер" не было слабых мест? А чтобы играть было еще интереснее, авторы лишили советские танки начала войны радиосвязи. И правильно сделали, ибо ее действительно не было, и танкистам приходилось идти в атаку вслепую или координировать свои действия по ходу дела, жестами и сигнальными ракетами. Напротив, у технически подкованных немцев радиосвязь была с самого начала — и компьютерный AI отражает данный факт в полной мере.

Наконец, любители экстремального реализма смогут насладиться прелестями опции "мораль". Необстрелянные бойцы, пусть даже вооруженные до зубов и отлично защищенные, будут паниковать и бросаться прочь с передовой при первых же признаках опасности. Досадно? Нет слов. Зато предельно правдоподобно.

Несмотря на то что серьезные изменения почти не тронут священную корову — графический движок, вы гарантированно увидите совершенно новые объекты игрового мира и, как всегда, достоверные модели боевой техники с той и другой стороны. Авторы обещают показать нам даже образцы вооружения союзников Германии — венгров, финнов, румын, итальянцев.

Но главное, на что мы все искренне надеемся, — это атмосфера игры. Пусть она останется прежней. Пожалуйста. Между тем разработчики не намерены отпускать столь неожиданный успех, разговоры уже идут не только о второй, но и о третьей части Combat Mission, посвященной войне в Средиземноморье и Северной Африке. Законный вопрос: но хоть тогда-то графика изменится? Ответ: вполне возможно. Многое зависит от успеха великого четырехлетнего противостояния Советского Союза и Германии. Давайте пожелаем нашим победы.

Александр ВЕРШИНИН

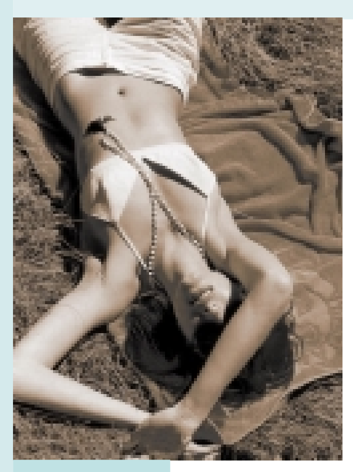


Два номера тому назад мы посвятили наш регулярный квестовый вздох Revolution Software и Broken Sword: The Sleeping Dragon — тогда еще не сфокусированному образу, за какую-то пару месяцев опасно вошедшему в резкость. Так что велико оказалось искушение превратить истории о Broken Sword 3 в бесконечный сериал. По счастью, в большом доме Revolution вскрылся еще один тайник, позволяющий взглянуть на последние достижения компании в совершенно неожиданном ракурсе.

АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ

REVOLUTION SOFTWARE, КАКОЙ ВЫ ЕЕ НЕ ВИДЕЛИ

Маша АРИМАНОВА



Заглавные темы на гостеприимном сайте Revolution Software (www.revolution.co.uk) не более постоянны, чем афиши кинотеатра: прошла неделя Broken Sword: The Sleeping Dragon, неделя Broken Sword: Shadow of the Templars на GameBoy Advance, неделя In Cold Blood на Pocket PC (следующим шагом, похоже, станут квесты на сотовых телефонах и кофеварках). А вот недавно трудолюбивые английские рабочие привезли и установили два новых билборда. На первом из них свирепого вида молодой человек с лицом популярного киноартиста Бреда Питта (Brad Pitt), облаченный в штатское, устало бредет со стороны заката. На втором вредная для глаз девица угрожает зрителю пистолетом.

НОВЫЕ ЛИЦА

Оба полотна вызвали настоящую истерию у посетителей галереи: дело в том, что в процессе творческого поиска Revolution уже сменила трех заглавных Джорджей и двух Николь, и каждая последующая их трансформация оказывалась все более мрачной и стилизованной. Никто не сомневался, что два грозных киноштампа на обложке сайта и есть последние воплощения тайком деградировавших любимых героев.

Между тем и Николь, и Джордж (немного потемневшие, но все еще легко узнаваемые) чувствовали себя неплохо. На старте Broken Sword: The Sleeping Dragon господа Сесил, Уорринер и компания решили все-таки поместить их на разных концах континента (с тем, чтобы заставить удручающе нетерпимую парочку сойтись где-то в центре и вовсю поэксплуатировать любовный интерес), но пообещали совместную кругосветку и даже согласились выделить персональное владение в теплых широтах (официальный сайт The Sleeping Dragon обязательно откроется этим же летом). Преданным поклонникам следовало бы знать, что Джордж никогда не опустится до пластической хирургии, а Николь не возьмет в руки пистолета даже с целью попозировать.

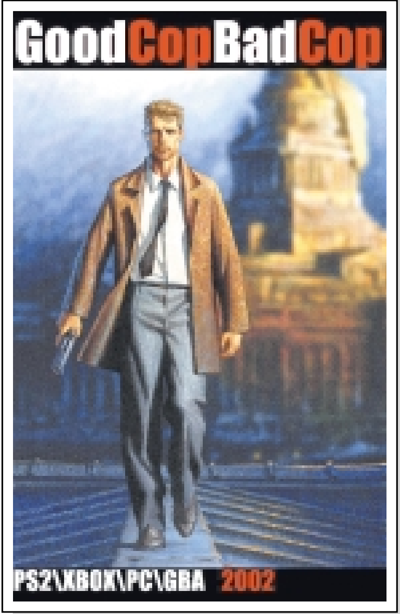
В кинотеатре Revolution демонстрировались новые иконы: офицер Бен Келлман и специальный агент Мария Спиллачи.

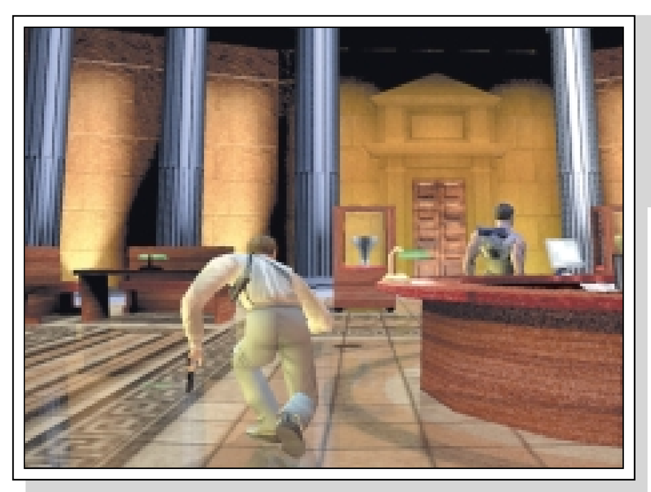
НЕТ ЗВЕРЯ КРОВОЖАДНЕЕ

Недавно Чарльз Сесил (Charles Cecil) сознался в одном интервью (он раздает их даже во сне), что вся серия Broken Sword должна была быть сумеречной, а ее главные герои — жестокими и неприятными личностями, — дескать, у Revolution Software всегда лежала к этому душа. Малые технические возможности заставили Revolution обратиться к плоской мультипликации, а усилия художников привели почему-то к эффектной, яркой и солнечной картинке, в которую циничный Джордж и злобная, с горящими глазками Николь както не вписывались. Вот тогда-то они и стали симпатичными авантюристами.

То, что это не бравада и не игра на публику, убедительно

Бен Келлман действительно похож на персонажа Бреда Питта из фильма "Семь" — и не только внешне. Вы только полюбуйтесь на плакат... ведь так мог выглядеть и Джордж Стоббарт!





После In Cold Blood в творениях Revolution навеки угнездилась тяга к скрытности. Вот вы видите крадущегося Бена, а в Broken Sword: The Sleeping Dragon Джордж и Николь уже могут прятаться в густой тени.

доказывает черный шпионский триллер In Cold Blood, полный всяческого насилия. Но жанровые рамки не позволили Revolution проявить все свои инстинкты, окончательно повернуться темной стороной. Положительный шпион Джон Корд действовал положительно. Расстроившись, авторы принялись было фаршировать драками, пытками и катастрофами изначально веселенький Broken Sword: The Sleeping Dragon, и трудно сказать, как далеко зашел бы разрушительный процесс, не появись то ли у Сесила, то ли у Уорринера (Tony Warriner) замечательная идея: самим построить параллельное измерение, запустить еще одну трехмерную адвенчуру — темный вариант Broken Sword с негативными героями и посторонним сюжетом. В ходе лабораторных экспериментов секретный проект обрел имя Good Cop Bad Cop и самостоятельность — сейчас в нем нет ничего от Broken Sword: The Sleeping Dragon (за исключением движка и членов команды, срочно переброшенных с работ над Broken Sword 3), а Бена и Марию вряд ли можно назвать негативами Джорджа и Николь.

Название отсылает нас к известной формуле работы стражей порядка, так что все герои Good Cop Bad Cop — либо полицейские, либо их прямая противоположность. Сюжет излишне прямолинеен для Revolution. Опытный коп Келлман вдруг узнает в подозреваемом негодяе убийцу своего отца — дальнейшие эмоциональные виражи американских горок, включая появление прекрасного федерального агента Спиллачи и грандиозный финальный мордобой, очевидны любому человеку, чей возраст дозволяет кататься на американских горках.

То, что это не бравада и не игра на публику, убедительно доказывает черный шпионский триллер In Cold Blood, полный всяческого насилия.

ПОЛИЦЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ

Коллекцию полицейских банальностей скрашивает неоднозначность пути Келлмана, который с равным успехом может алкать как справедливости (или правосудия), так и возмездия. С помощью этого неоригинального, но спасительного хода Revolution реализует весь свой кровожадный потенциал. В широком спектре полицейских операций Good Cop Bad Cop Бен Келлман не только вышибает ногой двери, участвует в перестрелках (один против пятнадцати человек) и бегает по крышам, но и избивает, притесняет и подставляет подозреваемых, а завершает букет нарушений гражданских прав публичными казнями. Преступников дозволено оглушать, а также простреливать им ноги и оставлять страдать.

Конечно, Сесил, как рупор Revolution Software, утверждает, что нервы игроков просто не выдержат подобных испытаний, и действовать они станут строго по правилам, аккуратно совершая аресты. Не верится, что он может быть столь низкого мнения о стальных нервах своих игроков. Думаю, за рассуждениями о полицейской морали, полицейском добре и зле Revolution скрывает тайную радость освобождения от оков правильности. Герои их ранних квестов попросту не могли ошибаться — Бен и Мария имеют карт-бланш на ошибки. На одну чашу весов предусмотрительно помещен счастливый финал, на другую — финал кровавый, беспокоящий.

Но каким Good Cop Bad Cop будет квестом? Не слишком сложные его слайды уж очень уверенно заигрывают с кинематографом: хорошо одетые мужчины палят друг в друга из автоматических пистолетов. Едва ли не половину действия составляют погони и фотогеничная стрельба в людных местах, общая трехмерность почти гарантирует лихую операторскую работу. Управление — по новой научной системе Revolution (утешения ради скажу, что точно такая же будет внедрена и в The Sleeping Dragon), с прыжками и перекатами. Но Good Cop Bad Cop, если верить словам все того же Сесила (уже в другом интервью и в третьем сне), несмотря на всю свою молодецкую удаль, в большей степени квест, чем In Cold Blood. Чарльз ведет речь об "элементе экшена" в квесте, а не наоборот, какие бы ни были в Good Cop Bad Cop задачки и головоломки (впрочем, ясно какие — полицейские!).

Посредством In Cold Blood добрая Revolution просто хотела рассказать маленьким обитателям PSX и прочих консолей настоящую шпионскую историю. У Good Cop Bad Cop (даром что выход игры во второй половине 2002 года намечен разом на PSX, Xbox и PC) планка повыше: показать, как Revolution умеет делать хорошие игры о плохих людях. Как известно, нет зверя кровожаднее тихого разработчика квестов из Англии, дорвавшегося до сюжета о полицейских.

Шикарный кадр мстителя в своем праве.

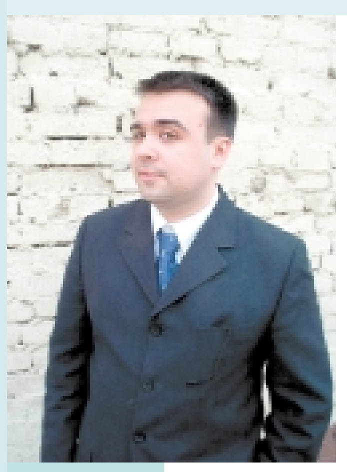


Обрекши себя несколько месяцев назад на легковесный жанр светских зарубок на дисплее, ваш специальный корреспондент теперь вынужден разрываться между служебным долгом и горячим желанием посвятить августовскую колонку игровой системе GameBoy Advance, предварив ее для убедительности крайне непристойным двустишием Влада Бурьяна "Pokemon".

КОСТРЫ АМБИЦИЙ

ЗАРУБКИ НА ДИСПЛЕЕ, ИЛИ ПОРА ЗВОНИТЬ СТЕПАНУ

Андрей ОМ



Вернемся к бриллианту июньских "Выбранных мест", отчаянному выкрику предводителя Black Isle Studios Фергуса Уркхарта (Feargus "With Complex Last Name" Urquhart) по поводу Fallout 3. Не прошло и нескольких недель, как тяжелый бархатный занавес над одной из самых страшных игротайн современности приоткрылся еще немного (www.rpg-planet.com/fallout/killian/FalloutDevChatedited.txt). Пока вы судорожно (и правильно — там есть что почитать!) вбиваете сложносочиненный url в оконце браузера, я позволю себе несколько любопытных цитат из.

"Вопрос: Итак, давайте проясним раз и навсегда: разрабатывается ли вот прямо сейчас Fallout 3?

Крис Тэйлор (Chris Taylor, дизайнер): Нет. Но это одно из направлений, в котором может сейчас двинуться Team Icewind Dale.

Фергус Уркхарт: Скажем даже так: как только будет закончен Torn, мы, возможно, сразу засядем за Fallout 3. Однако ничего еще не решено — у нас много других идей.

Вопрос: Планируется ли аддон (или что-то вроде этого) к Fallout Tactics?

Фергус Уркхарт: Нет, аддона не будет. Но мы кое над чем работаем. Ждите анонса в ближайшие месяц-два.

Вопрос: Проводили ли вы что-то вроде маркетинговых исследований на тему того, как ортодоксальная публика отнесется к трехмерности третьего Fallout (а все игры BIS, начиная с Torn, гарантированно будут трехмерными — так казав Джа и Фергус. — **А.О.**)?

Фергус Уркхарт: Нет, не проводили. Мы не собираемся работать с 3D ради 3D. Мы не успокоимся до тех пор, пока не заставим 3D-бэкграунды выглядеть в точности как двухмерные — а когда сделаем это, какая вам будет разница, 2 там D или 3?"

И дадим BIS пока отдохнуть, пожалуй. За мной, читатель, тебя ждут ужасные откровения и шокирующие открытия!

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ

Единственный человек, чей след .EXE-волкодавы напрочь утратили на E3, был Питер М. (фамилию Molyneux всуе решено более никогда не употреблять ни в письменном, ни в устном виде). Утратив, таким образом, возможность лично взять еще одно Наше Все за пуговицу и поинтересоваться творческими планами, мне пришлось заняться фундаментальными кабинетными изысканиями на тему "Есть ли жизнь после B&W?".

Есть.

Как мы знаем, Lionhead (www.lionhead.co.uk) теперь обладает тем, что в кругах владельцев двухтысячедолларовых костюмов принято называть аффилированными структурами, а именно компаниями-сателлитами Big Blue Box (www.bigbluebox.co.uk) и Intrepid. Кроме того, внутри материнской компании образована субстудия под кодовым названием "Black & White Team", которая, в частности, намерена в ближайшее время переселить одноименную с собой игру на все известные современной науке платформы, включая счеты канцелярские. Так вот, согласно ряду источников (см., например, www.GameStar.de — но помните про их исключительно немецкий язык), Big Blue Box под руководством Питера from Paris занимается сейчас производством игры с рабочим названием Peter Molyneux's Project Ego (PE).

Замысел, как это водится у, глобален вплоть до прожектерства: в наших руках оказывается семнадцатилетний второгодник, каковой доживет в нашей компании до семидесяти и более лет и умрет у нас на руках. Направление, словом, понятно: натренировавшись на зверушках, пора замахиваться на большее. На совсем то есть Божий промысел. Итак, представьте себе РПГ, где ваш аватар может, например, поседеть, заплыть жиром, обзавестись средиземноморским загаром (это если вы в детстве много гоняли его по свежему воздуху, а не заставляли читать "Трех мушкетеров") и, главное, облысеть. Никаких классов, умений, перков и вообще ничего из того, что могут предложить сегодняшние ролевые игры. B&W в энной степени, после чего еще умноженная



Идиотское выражение лица героя Project Ego и общая сусальность картинки тревожно напоминают нам самую мрачную приставочную дичь вроде Final, прости господи, Fantasy n+1.

на два. То есть никаких предусмотренных злобными скриптами действий — все живое, все реагирует. Отработанные механизмы, благо, уже существуют — помните, как вы учили свою овцу обделываться при виде горсти пшена?..

Впрочем, облысение и тому подобные вещи — лишь внешняя оболочка. Мета-цель PE — стать героем, Героем даже, Элвисом фэнтезийного мира. В интервью Game Star Питер говорит, что, придя в деревню, вы сможете увидеть детей с такими же прическами и татуировками, как у вас, а когда вы отправитесь дальше, некоторые из сопляков попробуют сбежать следом. Таковы некоторые побочные, наиболее явные эффекты популярности. Достигать таких впечатляющих результатов, однако, придется более-менее стандартными способами: геноцид монстровья, квесты и обыкновенное "подай-принеси". Придется также заботиться о том, чтобы о ваших деяниях узнало максимальное число народа — искусство, понимаете ли, средневековых связей с общественностью. Здесь ненавязчиво всплывает перспектива стать как оберзлодеем, так и воплощенной белопушистостью (и тысяча вариантов между) — ну, вы понимаете. В итоге все наверняка будет как с избиением тигрят: чувствовать себя подонком и уродом в играх-от-Питера почему-то до крайности некомфортно.

Среди дальнейших карьерных возможностей — роман с односельчанкой, собственноручное строительство родового гнезда и поточное рождение детей (здесь нам остается только надеяться на чувство меры Big Blue Box — как известно, вы сможете играть в PE также и женским персонажем). При этом время для всех окружающих будет идти с той же скоростью, что и для вашего Элвиса: вернувшись через десять лет в родную деревню, он увидит новостройки вместо саманных изб и узнает, что сосед Колька, с которым он в детстве надувал лягушек через трубочку, ныне сидит в колонии строгого режима по какому-то пустячному делу.

Единственный человек, чей след .EXE-волкодавы напрочь утратили на E3, был Питер М.

И хотя вокруг платформенной принадлежности PE ходят всяческие слухи, а "первовзгляды" появляются в основном на сайтах Xbox-направленности, мы все равно сохраним оптимистичный настрой, ибо приставочная публика таких глобальных вещей не любит. Наш жанр-то. Наш.

БЕЗ ЧЕЛОВЕЧКОВ

И если с PE все более-менее ясно, то с этого абзаца начинаются уже полнейшие тайны мадридского двора. Вот что сказал перед самой E3 Питер коллективу крупнокалиберного фэн-сайта Liongames (www.liongames.com): "В тот самый день, когда мы получили в свои руки коробки с B&W, мы сразу же созвали общее собрание и стали обсуждать... Не скажу что. Я стукнул кулаком по столу и прикрикнул на коллег в том духе, что ни единый человек из команды не должен рассуждать, теоретизировать и тем более давать интервью о нашем следующем проекте. По меньшей мере до конца лета". Просто зверь!

Но у меня есть для вас три вещи. Первая: следующий проект головной студии Lionhead называется Project Dimitri (всем рекомендуется вытатуировать эти два слова на какой-нибудь части тела). Вторая: сам Питер является его главным дизайнером. Третья, прямая речь Самого: "Я могу сказать только одно: это будет первая моя игра, в которой не будет маленьких человечков".

Во кошмар-то.

Чтобы хоть как-то примирить вас со столь тяжелой утратой, предлагаю ознакомиться с некоторыми инсинуациями на тему Black & White 2. Питер в интервью Gamesdomain (www.gamesdomain.com): "Идея воспроизводства животных одно время обсуждалась, но мы решили оставить эту возможность для B&W2". "Источники, близкие к Liohnead", откровенничают с вышеупомянутым Liongames: "Если сиквел и будет запущен в производство, то, скорее всего, одной из компаний-сателлитов". Опять дядя Петя, но уже для FGN (www.fgnonline.com): "Ultimately, Black & White Studios Ltd will produce the sequel to Black & White".

И в качестве совсем уж удара милосердия: Питер кокетничает с Woman Gamers (www.womangamers.com) и уверяет, что разговоры о сиквеле уже идут вовсю и что он непременно появится на ПК. Ой, девоньки. Звоните Степану — пора затевать очередные дневники.

CLASSIFIEDS

Мелочи жизни: компания Gearbox Software (www.gearbox.com), родительница официальных аддонов к Half-Life, нанимает игроперсонал. Соль шутки здесь заключается в тексте самого объявления, где указано, что чудовищный успех Blue Shift, сражающейся с "Симами" в чартах продаж, заставляет Gearbox всерьез думать о будущем: в разработке находятся как абсолютно новые проекты во вселенной HL, так и игра, не имеющая к означенной вселенной ни малейшего о. Ждем анонсов.

Небезызвестная компания Blizzard (www.blizzard.com), в момент написания материала отославшая на золотую дупликацию Diablo II: LoD (см. в тетрадке рецензий песнь ПэЖэ), заявила о намерении сделать на ECTS такой анонс, что всем небо в чужом глазу с овчинку покажется. Ваши специальные корреспонденты, понятно, уже косятся на фотографию Билла Роупера (Bill Roper) налитыми кровью бычьими глазами, грызут удила и подбирают отмычки к Закрытым Дверям, за которыми будет демонстрироваться новинка.

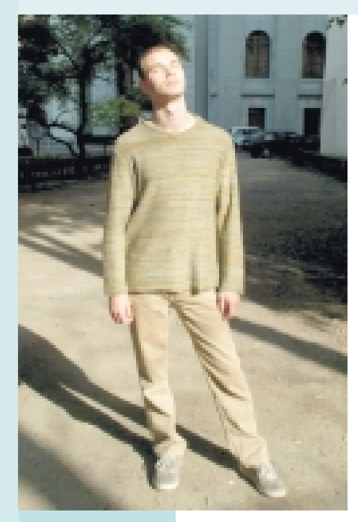
Новый друг журнала, бесконечно любезный и позитивный главдизайнер Deus Ex 2 Харви Смит (Harvey Smith) не далее как только что подтвердил посредством ICQ, что при производстве Deus Ex 2 и Thief 3 будет использоваться Unreal Warfare Engine. (Точно такой же, по неподтвержденным данным, собирается употребить Electronic Arts в ПК-версии похождений Гарри Ивановича Поттера. Тьфу!)

Cover story прошлого номера одним махом проглотила пятьдесят с длинным хвостиком страниц, а рассказать о личных впечатлениях (не просто дать информацию, но поделиться сокровенным) так толком и не удалось. Посему августовская колонка представлялась идеальным вариантом уже опробованного "дневника у изголовья". Но вмешались безумные утечки интересной информации, не уделить внимания которым было бы как минимум обидно. Стало быть, до следующего раза. До ECTS?

ОТДЕЛЬНЫЕ РЕПАТРИАНТЫ

ТОНКОЕ ВОСТОЧНОЕ ДЕЛО

Александр ВЕРШИНИН



На сцене зеленого .EXE-театра появляется группа одиозных персонажей. В первом акте разыгрывается вариация на тему известной народной побасенки "битый небитого везет". В течение пяти минут по подмосткам шатается слегка растерянная New World Computing, на спине которой удобно расположилась огромных размеров 3DO. Для смятенных чувств есть вполне реальная причина: невыявленный пока "крот" (из своих, бестия!) сдал норвежскому сайту, специализирующемуся на компьютерных играх, совершенно секретный дизайн-документ следующего, девятого, проекта серии Might & Magic. Во втором акте на сцену взгромождается Лорд Бритиш, он же Ричард Гэрриот (Richard Garriott), сопровождаемый делегацией из нескольких тысяч крайне жизнерадостных корейцев. Толпа зубасто улыбается, размахивает разноцветными флажками и на ломаном английском скандирует: "Da Matrix has us". Действие в двух журнальных полосах, без антракта.

WWW.GIBME.COM

Настоящие шпионы никогда не выдают своих осведомителей, поэтому скромные норвежцы даже не стали комментировать изъятый документ. Они лишь аккуратно подрезали его и вывесили на всеобщее обозрение. Лихие ребята! На прямой вопрос о достоверности информации официальный представитель 3DO не придумал ничего

В первом акте разыгрывается вариация на тему известной народной побасенки "битый небитого везет".

лучше, чем заявить, что задекларированное потомками викингов название игры "может измениться", а "версия графического движка указана неточно". Отлично. Значит, всему остальному можно верить? Спасибо, дяденька.

Под мудрым руководством 3DO все части ролевой серии M&M всегда оказывались недораскрученными: они либо сваливались на головы потребителей, уподобившись грому средь ясного неба, то после массированной рекламной кампании вдруг откладывались. Сайты последних трех частей отличаются почти спартанской простотой, несовместимой с делом просвещения масс. Скудная информация по проектам появлялась в самый последний момент — поэтому предприимчивых варягов можно только похвалить. Тем более что главными действующими лицами игры станут как раз фэнтезийные викинги.

Вот предполагаемое название игры: Might & Magic IX: Writ of Fate. События разворачиваются в государстве Ursanian Empire, ставшем жертвой одного темного мага. Verhoffin, а именно так звали нерадивого колдуна, однажды вышел на балкон своей модной высокой башни и стал деловито творить заклинания. Доподлинно неизвестно, картавил ли он или просто прикусил язык, но спелл вышел боком. Для всей империи. Внезапно на месте его жилища возник огромный кратер радиусом в несколько тысяч миль, мгновенно наполнившийся водой. Так появилось море — Verhoffin Sea.

Пятьсот лет спустя корабль местных викингов шел за свежими припасами. К сожалению, его штурвал оказался в ненадежных руках, и судно потерпело крушение. Оставшиеся в живых норды оказались на



© Game Over.net

Лорд Бритиш (слева) только что продал собственную компанию корейцам. Южным. Замечательный поступок.

заколдованном острове, известном как Isle of Ashes. Вам предстоит найти своих спутников и попытаться выбраться с острова. Что закончится самым глобальным походом в истории викингов — попыткой объединения шести воинствующих кланов бывшей империи против общего врага.

Далее следует сухая статистика. 60 часов, 10 глобальных областей-карт, более 40 подземелий. Новая магическая система и 8 классов персонажей. И, вероятнее всего, LithTech 3.0. Дата релиза — начало 2002 года. Остается лишь уповать на всевышнего и держать занимавшихся проектом Legends of Might & Magic художников и дизайнеров подальше от производственного процесса. Поскольку хоккей в стиле Legend of Might & Magic нам не нужен!

ВЗГЛЯД ТОВАРИЩА БРИТИША

Но настоящее шоу организовал не кто-нибудь, а любимец прессы и онлайновых фриков товарищ Лорд Б. Гэрриот. Если вы помните, ясно солнышко онлайновых миров, почитатель виртуальной экономики и традиций хлебопечения, Ричард некоторое время тому назад открыл портал и с фейерверком удалился с тонущего титаника Origin. После его ухода великая фирма продержалась еще некоторое время, а затем громко лопнула, прихватив с собой на дно претенциозную Ultima Online 2 и брызнув во все стороны опытными программистами и дизайнерами. Часть из них отловила Verant, а некоторые присоединились к новому предприятию Бритиша — компании Destination Games...

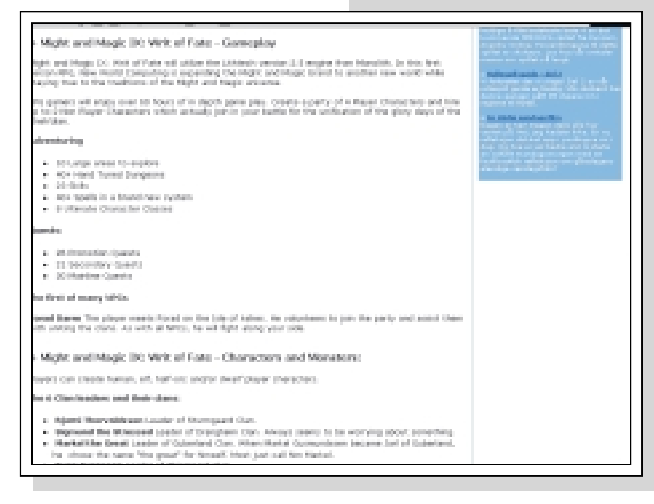
Настоящие шпионы никогда не выдают своих осведомителей, поэтому скромные норвежцы даже не стали комментировать изъятый документ. Они лишь аккуратно подрезали его и вывесили на всеобщее обозрение.

...чей основатель умудрился немедленно провернуть фокус, каких не помнят даже седые джигиты у главного арыка. Ричард Гэрриот зарегистрировал собственную компанию и немедленно продал ее со всеми потрохами корейцам! Южным. Но все равно выступил не слабо. Покупателем Destination Games стала NCSoft (www.ncsoft.co.kr), не так давно вознамерившаяся продвинуть на западные рынки свою онлайновую РПГ Lineage: The Blood Pledge (www.lineage.co.kr). Официальный сайт игры извещает о скромных 180000 пользователей в онлайне одновременно. А некоторые западные издания оценивают общее количество игроков фантастической цифрой в 2 миллиона!

И вот что я вам скажу, друзья. Мистер Гэрриот очень тонко чувствует тенденции и ловко ловит течения современного игрового мира. Он прекрасно знает, что из 280000 подписчиков Ultima Online примерно половину составляют жители азиатского континента. Честное слово! Не удивлюсь, если сходной статистикой может похвастаться и преуспевающий EverQuest, давно перевaливший за 300000 аддиктов. А здесь — 2000000 (шесть нулей) дойных овец! Специфика восточных народов, почитающих орднунг и традиции. Вспомните хотя бы китайцев, обедавших и делавших зарядку строго по расписанию, одновременно всей страной. А еще восточные люди страстные игроки — взять хотя бы повернутых на электронных развлечениях японцев. Представьте себе, как пустеют вечером улицы: все ушли на виртуальный фронт. С восьми до девяти ужин, с девяти до двенадцати Lineage. Кто откажется от заказа адаптировать подобный проект под "глупых белых обезьян"? Вот и Ричард не устоял.

Одновременно он нашел идеальный источник средств для финансирования своего нового онлайнового проекта, который бурно обсуждали большевики по ту сторону Млечного пути. Игра называется Tabula Rasa — не путайте ее с рокерским клубом на родной Бережковской! Ожидаемое время разработки — около двух с половиной лет. Не много и не мало. Пока игра существует только в черепных коробках основателей Destination Games, говорить о каких-то определенных достоинствах проекта не приходится. Правда, Гэрриот клянется отказаться от принципа ежемесячной церковной десятины ("устаревший концепт"), схемы "постоянно изменяющегося, действующего виртуального мира" и обязанности вкалывать с утра до вечера во имя воспитания героя. Игра разрабатывается эксклюзивно для ПК, и ни о каких приставках речи быть не может. По крайней мере до тех пор, пока за уговоры не возьмется скоробогатая Microsoft. С приходом дружественной Интернету PS2 и сетевой Final Fantasy пресловутому Xbox'у может понадобится квалифицированная помощь. Пур-куа-па, почему бы и нет, Ричард?

Те самые X-файлы того самого норвежского сайта, так и не сдавшего своего контакта в New World Computing.



Я не хотел писать эти слова. Я боялся. При всей моей несомненной гениальности и гигантском опыте есть такие вещи, которые практически невозможно перенести на бумагу, не скатившись в старческие воспоминания о небе, которое было гораздо голубее, и девушках, которые были гораздо красивее и моложе. Единственная альтернатива — создание документального репортажа из прошлого, но она еще скучнее и попахивает нафталином и горелым целлулоидом.

ЮБИЛЕЙНОЕ

IN MEMORIAM

Господин ПЭЖЭ



Но есть вещи, которые нельзя игнорировать. Пятая годовщина со дня выхода Quake — одна из них. Да, я знаю, что вам некогда, в локальной сети вашего микрорайона как раз начинается очередной чемпионат по Counter-Strike, а уж Unreal II и грядущая "новая игра во вселенной DOOM", разумеется, побьют все живое по количеству полигонов на один пикселекадр в секунду. Но надежда, что хотя бы один человек, еще не перевернувший страницу, есть где-то там, на просторах России, все еще жива у меня в душе. Именно для тебя, дорогой "тормоз", не разучившийся читать и не научившийся быстро-быстро листать журналы, я и пишу эти строки.

ПОДУМАТЬ? НЕТ, ПОКВАКАТЬ!

Ночные поDOOMки сделали нас друзьями, дали выход инстинкту убийства и научили крепко держать в руках шотган. Никто не мог (ну хорошо, Кармак мог) и подумать, чем будет следующая игра и зачем она нужна — ведь все так хорошо... В воздухе носились слухи о здоровенном скандинавском боге с огромным молотком в руках, не умеющем, правда, метать ни молоток, ни молнии, зато в совершенстве владеющем искусством расплющивания врага в аккуратную фольгу. Мир ждал и верил, что id не подкачает. В самом деле, люди, нарисовавшие своими последними играми новый гигантский материк на карте жанров, люди, за плечами у которых долгая череда классических аркад, не имели права на ошибку.

И они ее не допустили. Мне вспоминается игра под названием то ли Tank Zone, то ли просто Zone, где даже на советском IBM PC-совместимом компьютере "Нейрон" вражеские танки были честно трехмерными, не спрайтами, а самыми настоящими полигонами. Без текстур, конечно, просто линии, штук двадцать на танк... Кто еще ее сейчас помнит? В полигоны не верили, их местом были графические станции. Никто даже в эпоху DOOM'а не подозревал, что эра спрайтов закончилась навсегда, что волшебная иллюзия третьего измерения на плоском экране вот-вот станет еще на порядок реальнее.

И только Джонни Кармак, человек-легенда, как алхимик, смешивающий в своей келье вонючие ингредиенты будущего философского камня, не успокаивался на достигнутом и не купался, как Скрудж Макдак, в море долларов, а пробовал, пробовал и еще раз пробовал новые способы показать нам зазеркалье так, чтобы мы поверили в его реальность.

Полигоны в Quake перевернули мир. Нет, не сразу — первой реакцией было, само собой, неприятие. Пресловутые квадратные головы у всех персонажей, расплывчатые и побитые на огромные пиксели текстуры на всем вокруг, гораздо хуже, нежели в любимом DOOM 2, сбалансированное

Подарок Ромеро к пятилетнему Q-юбилею — карта e2m10 (здесь и далее).



оружие... А как, мама-миа, КАК это все тормозило на типичной машине того времени!

Попытка поиграть где-нибудь на работе наталкивалась на острую несправедливость мира, подтверждающего свою кличку "юдоль скорби и печали", данную кем-то из древних. Если и находилась пара "Пентиумов" от 120 мегагерц и выше, то их счастливые обладатели задирали носы до потолка и отказывались честно по очереди пересаживаться на "четверки" и 90-е "пентюхи", дабы остальным тоже иногда удавалось играть в равных условиях.

Долгие споры на вечную тему "кому быть сегодня сервером", попытки найти больше машин, чем жаждущих победы людей, и поставить-таки выделенный сервер для полной справедливости... Долгие, со вкусом, разборы полетов, поиски на BBS и в появляющемся потихоньку в массах Интернете самых-самых новых утилит для обработки статистики и выявления Настоящего Папы.

Первый сумасшедший, вычитавший где-то про волшебную команду "+mlook", которую можно набрать в консоли, мучительно тыкающийся во все углы и мрущий, мрущий, но не

Именно для тебя, дорогой "тормоз", не разучившийся читать и не научившийся быстро-быстро листать журналы, я и пишу эти строки.



сдающийся и однажды отстреливающий-таки всю дерущуюся внизу толпу одной ракетой. Это было почти так же серьезно, как и само управление action-игрой с помощью мыши, воплощенное в DOOM'ах. Как давно мы не видели так много р-революционного в одной игре!

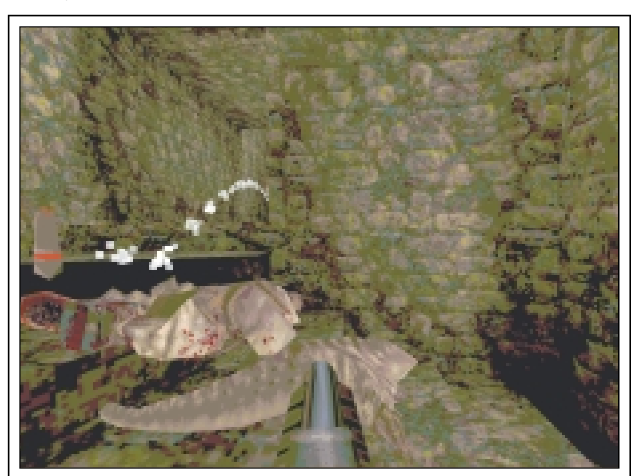
И архитектура, несмотря на недостаток полигонов, заставившая наши челюсти больно отдавить большие пальцы на ногах, и глупые, зато далеко прыгающие fiend'ы, которых так хочется погладить по глупым головам...

ТЕХНИКА НА ГРАНИ

В конце концов о том, что сделал с нами, игроками, Quake, мы и без того знаем. А вот о том, как эта игра повлияла на все, что связано с нашей любимой индустрией, — разговор особый. Задумайтесь на минутку: что было бы, если б Кармак не стал изобретать ничего нового, а создал еще более продвинутый спрайтовый движок? Говорите, ничего особенного? Думайте дальше.

Мало того, что без живого, работающего примера перед глазами немногие рискнули бы даже просто экспериментировать в этом направлении, но ведь именно отсюда, из полигонов и текстур, родились пресловутые 3D-ускорители (спасибо тебе, 3Dfx, что ты была на этом свете! твой Voodoo до сих пор греет воздух в одном из моих старенький компьютеров и на нем время от времени запускается GLQuake или GLQuakeWorld).

Именно Quake стал полигоном для отладки идей, которые немедленно, "с колес", пошли на заводы и фабрики и воплотились в то игровое "железо", что сейчас стоит в



наших компьютерах. Именно он научил нас не бояться создавать уровни, чертеж которых на плоскости похож на подетальный план самолета и совершенно необозрим, он (чуть позже, с появлением GLQuake) показал, что можно успешно делать свое дело без оглядки на Microsoft и ничуть от этого не пострадать.

Он же (в ипостаси WinQuake) рискнул сделать шаг в Windows 95 и пробиться сквозь все проблемы, от ужасной обработки мыши до несовместимых с самими собой драйверов видеокарт. Он же (уже как QuakeWorld) послужил первой ласточкой, сделавшей весну для сетевых игр в Интернете и для игровых кланов (само понятие родилось именно тогда).

Я чувствую, что, как и боялся, скатываюсь в скучное перечисление всех новинок, которые принесла нам игра-первопроходец, и теряю даже тебя, о терпеливый читатель-"тормоз". Но уж раз ты дочитал почти до конца — прояви снисхождение к старику, вспомни (или задумайся, если ты еще слишком молод, а пять лет для тебя — полжизни), какое ощущение сопричастности к чему-то большому и настоящему мы все испытывали, играя в эту игру. За окном творилась политика, бушевала экономика, рушилась социальная сфера, а нам было не до этого. Мы были счастливы.

ПАТРИАРХ В БОЕВОМ СТРОЮ

И пусть все хорошее когда-нибудь заканчивается, пусть после выпуска Quake из id ушла половина его создателей (далеко не худшая, кстати), а дальнейшие игры попахивали откровенным эпигонством, пусть... В конце концов природа отдыхает на детях гениев, и мы на нее не в обиде, нам тоже надо иногда отдохнуть.

Эй, читатель, проснись! Подними голову, а то на лбу слово "Quake" отпечатается — пацаны засмеют! Иди-ка лучше играть в свой Counter-Strike, но лет через пять возвращайся — поглядим, чему будет поклоняться тамошняя молодежь…

Да и детей этих оказалось гораздо больше, чем мы могли мечтать в самых радужных снах. Лицензирование движков набрало силу (опять-таки именно на Quake), и мы с удивлением обнаружили, что один и тот же код способен, с минимальными переделками, представать перед нами в десятках обличьев, к примеру, занимать высшие ступеньки всех возможных пьедесталов под именем Half-Life.

И сегодня, пусть мы и нечасто поигрываем в Quake (собственно, это неправда — есть люди, делающие это постоянно, например, могучая команда Quake Done Quick, чьи "демки" сверхбыстрого прохождения уровней догадайтесь-какой-игры я регулярно водворяю на наш диск в разделе "Демки от ПэЖэ"), мы помним и любим эту игру. Мир взял от нее все, что она могла дать. И стоя именно на плечах гигантов нынешние игры могут выглядеть столь высокими.

Люди любят праздники, любят делать приятные вещи окружающим, и это хорошо. Жаль, для этого обычно нужен какой-то повод, но было бы желание, а повод обязательно найдется. Тем, кто помнит и любит Quake, тоже сделали подарок. Лично Джон Ромеро постарался и выкопал из своих закромов кусочек уровня, не попавший в окончательную версию игры из-за жесткого ограничения на объем каждого готового файла, которое по каким-то хитрым маркетинговым причинам id наложила на себя в те времена. Само собой, этот уровень есть на нашем компакт-диске (см. раздел "Ретро-игры"), а те, кто вынужден перебиваться с хлеба на квас, могут заглянуть на сайт www.johnromero.com и в новости от 23 июня обнаружить искомое.

Сначала советую заглянуть в "первоисточник" (то есть набрать в консоли map e2m6), а уж затем кинуть bsp-файл в каталог id1/maps и из консоли запустить его командой map e2m10. Само собой, на ваших руках к этому моменту должно быть оружие (согласно плану, вы уже миновали пять уровней внутри эпизода). В целом — просто кусочек уровня с очень симпатичной трехмерной архитектурой. Даже секретка одна есть, простенькая, зато с очень приятными подарками...

А в качестве бонуса добрый Джон подарил исходный map-файл, где, по его словам, можно увидеть несколько объектов, не доживших до релиза (лично я, правда, ничего выдающегося там пока не обнаружил).

Quake уже немолод, но я люблю его ничуть не меньше второго DOOM'а...

Эй, читатель, проснись! Подними голову, а то на лбу слово "Quake" отпечатается — пацаны засмеют! Иди-ка лучше играть в свой Counter-Strike, но лет через пять возвращайся — поглядим, чему будет поклоняться тамошняя молодежь...

Нездоровая атмосфера вокруг фильма, "поставленного по мотивам известной компьютерной игры", вызывает у меня чувство бесконечной солидарности со всем, что не похоже на Анжелину Джоли. Все вокруг так гладко, так сладко и без швов, что хочется позвать Ядовитого мстителя, напиться средства для мытья унитазов и устроить безобразный дебош с рукоприкладством и метанием харчей, отвечая на все реплики тупым гыканьем.

VIDEOGAMIZATION OF HOLLYWOOD

УВИДЕТЬ ГРУДЬ И УМЕРЕТЬ

Олег ХАЖИНСКИЙ



Том Хэнкс, который когда-то загадывал желание стать большим, теперь хочет остаться хотя бы аналоговым. "Я очень обеспокоен, — говорит он. — Но это приходит. Рано или поздно это случится. И я не знаю, что мы, актеры, должны делать". Американская гильдия киноактеров также выражает беспокойство, но тоже пока не знает, как надо действовать. На всякий случай она завела специальный комитет, который внимательно следит за всеми подозрительными случаями.



Анжелина Джоли в роли ларыкрофт удивительно хороша.

Джордж Лукас не видит в сложившейся ситуации никакой проблемы: "Думаю, я использовал в кино больше цифровых героев, чем кто бы то ни было. Но вовсе не уверен, что когда-либо смогу сесть за компьютер, чтобы создать человеческого персонажа. Нам всегда будут нужны актеры". Стивен Спилберг выражается несколько короче: "Чушь собачья".

Помните, как в одном из самых выдающихся художественных произведений прошлого века, телесериале "Капитан Пауэр и солдаты будущего", мешковато одетые злодеи бегали по планете с огромными пушками в руках и грозились "перевести всех в цифровой код"? Процесс оцифровки оказывался ключевым и самым ожидаемым моментом каждой серии — в сиянии микроскопических цифр очередная жертва всасывалась внутрь маленькой flash-карты. По крику "обсчитываемого" можно было предположить, что сама операция крайне болезненна, а существование в цифровом виде — мучительно.

Одним из таких злодеев оказался режиссер Роберт Земекис, который проводит цифровое сканирование всех актеров, задействованных в его фильмах. "Я знаю, многие из них беспокоятся относительно возможных способов использования их цифровых двойников, — говорит он. — Однако только вообразите: мы можем получить коллекцию цифровых образов актеров на разных стадиях их жизни".

Очевидно, Фореста Гампа беспокоит существование CD-ROM с его цифровой версией без момона и с одним подбородком. Между тем весь сыр-бор разгорелся, как вы уже догадались, из-за выхода на широкие экраны Final Fantasy: The Spirits Within. В полнометражном фильме нет ни одного кадра, существующего на самом деле. Он целиком создан на компьютере, что, как беспрестанно повторяет мой любимый исполнитель, само по себе и не ново. Особенность фильма в том, что компьютерные персонажи удивительно похожи на настоящих актеров. Да, они почти настоящие, причем слово "почти" здесь настолько прозрачно, что, глядишь, вот-вот исчезнет из видимости. Туристам рассказывают про количество волос на голове Доктора Росса (их, кстати, 60000), но на самом деле секрет в глазах. Аниматорам Final Fantasy пришлось повозиться, чтобы оживить глаза электронных актеров. Когда это удалось, Том Хэнкс потерял сон и сбросил еще три килограмма.

КОНВЕЙЕР

В Америке, как ни в какой другой стране, производство фильмов



Президент США Джордж Буш-младший в списке своих увлечений отметил "компьютерные игры".

поставлено на промышленные рельсы. Кино — это продукт, который должен сниматься, монтироваться и доставляться в кинотеатры быстро и без задержек, как пирожки с вишней из ресторана "Макдональдс". Цифровая технология позволяет существенно упростить и ускорить процесс производства. На компьютере можно смоделировать все, что угодно, создать любые спецэффекты. Нельзя только одного — заменить человека в кадре. Компьютерная модель не в состоянии соревноваться с настоящим человеческим лицом — оно слишком живое, слишком непознанное, слишком... человеческое.

Призрак цифрового актера витает над Голливудом. Продюсеры мечтательно закатывают глаза. Цифровой актер не капризничает, не ест, не спит и делает всегда только то, что просит от него режиссер. В фильме "Контакт" Роберт Земекис тщательно выстроил финальную сцену: Джоди Фостер долго всматривается в звездное небо, ее лицо неподвижно, в глазах — бессмертие. В конце самого лучшего дубля бровь Джоди нечаянно дергается. Бывает. Может, комар укусил или сквозняками надуло. На этапе цифровой обработки Земекис возвращает бровь обратно. Вот оно!

Символично, что первый ощутимый удар по существующей системе нанес фильм, сделанный по мотивам популярной компьютерной игры. Избавившись от живых людей в кадре, фильм стал похож на трейлер к одноименной игре, не имеющий самостоятельного значения. Так на самом деле и есть.

ОТКРЫТЫЙ ПЕРЕЛОМ

И Final Fantasy: The Spirits Within, и тайно обожаемая мной Lara Croft: Tomb Raider, и грядущий Resident Evil, и еще около пяти фильмов, которые появятся на экранах в ближайшие годы, — это первый результат серьезных изменений в индустрии массовых развлечений. Еще пять лет назад издатели пытались привлечь к своим проектам внимание, покупая лицензии на право использования в играх популярных киноперсонажей. Вместе с любым киноблокбастером мы получали компьютерную игру, которая, как правило, не выдерживала никакой критики. Сегодня ситуация поменялась с точностью до наоборот.

Кинопродюсеры приходят к издателям игр за новыми идеями для фильмов. Известный сценарист, который работал над адаптацией одного крупного романа для кино, решил вдруг объединиться с игровым дизайнером, чтобы совместными усилиями создать сначала компьютерную игру по мотивам книги, а уж потом заняться сочинением киносценария. Телевизионная сеть Nikolodeon, которая поддерживает нас с братом на плаву своими замечательными мультфильмами про Рена и Стимпи, подписывает с THQ контракт на создание нескольких компьютерных игр. Нет, вовсе не по мотивам популярных детских сериалов, а совершенно новых. Зачем? Чтобы исследовать рынок. Нащупать хорошую идею. Развить ее. Заложить фундамент популярности. А потом ударить из всех орудий, засыпав несчастных нас сериалами, кинофильмами, онлайновыми играми, журналами, коробками для завтрака, куклами, майками и коллекционными карточными играми.

Более ста компаний купили у Eidos лицензии на использование образа несчастной девушки в своей продукции. На аукционе Ebay продается около 900 различных предметов, связанных с ларойкрофт. При желании вы можете купить их все, обрекая свою бессмертную душу на вечные мучения.

Разумеется, кинофильмы по играм делались и раньше. В 1993 году Buena Vista сняла фильм с участием непопулярных у нас Super Mario Bros., были еще диковатые Street Fighter и Mortal Kombat — относительно малобюджетные картины, которые не имели большого успеха. За прошедшие годы ситуация преобразилась кардинально. Изменился демографический состав игроков. Изменилось отношение к компьютерным развлечениям. Президент США Джордж Буш-младший в списке своих увлечений отметил "компьютерные игры". В глазах кинопродюсеров игроки из ползающих перед экраном телевизора тинейджеров превратились в потенциальных зрителей. Формула проста: "если эту игру купили X человек, мы можем ожидать, что они купят X билетов на фильм, который мы сделаем по этой игре". Величина X оказалась достаточно велика, чтобы повернуть колесо вспять. "Вы создаете хорошую игру, снимаете по ней хороший фильм, затем выпускаете продолжение этой игры и... зарабатываете кучу денег", — делятся секретами мастерства функционеры Midway.

Что все это значит для нас? Будет больше простых игр и больше простых фильмов. Высокобюджетных, лощеных и очень популярных. Все будут счастливы, кроме критиков. Игроки вернутся в контекст мировой культуры и будут ходить в кинозалы, как к себе домой. Граница между компьютерной игрой и кино будет постепенно размываться. Игровая и киноиндустрия объединятся, чтобы с удвоенной силой обрушиться на наши жаждущие развлечений головы. Потом по мотивам компьютерных игр начнут писать "книги".

Спастись от надвигающегося счастья можно будет лишь в мире независимого кино, которое, вне сомнения, также курсирует в сторону компьютерных игр. Ярким примером этого может стать демо-версия новой стратегической игры от Troma Entertainment, в которую сейчас заигрывается вся редакция. К сожалению, игра полностью выходит за рамки нашего культурного формата, поэтому я не имею права ничего рассказать о ней. Название игры также невозможно здесь напечатать. Я указал бы URL, да не могу — у нас оффлайновое издание. Может быть, в следующей колонке мы немного порассуждаем на тему альтернативных компьютерных игр. А может, и нет.

Президент кинокомпании Troma Entertainment Ллойд Кауфман (Lloyd Kaufman, на фото слева), известный своими шедеврами "Ядовитый мститель", "Тромео и Джульетта", "Класс вздрюченных", решил посвятить себя созданию компьютерных игр. И это правильно.





EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

STARTOPIA

Z: STEEL SOLDIERS

ЗА И ПРОТИВ

Стр. 24

Стр. 30

Стр. 38

Стр. 44

Как я всегда говорил и повторю сейчас, читать фантастику в любом ее проявлении суть в чистом виде несмываемое оскорбление собственного интеллекта и умственная мастурбация. Посему имя “Муад’Диб” не вызывает у вашего меня ничего, кроме отстраненной брезгливости, а слово “спайс” уж просит рифмы “гёрлз”.

Андрей ОМ

СВЕРХНОВАЯ









МЕНТАТ, ТЫ НЕ ПРАВ



Олег ХАЖИНСКИЙ

Когда неслышимый голос воззвал ко мне с предложением, от которого не удалось отказаться по причине недостаточного снабжения компьютерными играми ряда регионов нашей необъятной родины, я испытал чувство, предельно далекое от восторга. Очернять новую “Дюну” — все равно, что раздавать “Бхагават-гиту” на выходе из станции метро “Спортивная”. Или, стоя по пояс посреди р. Ганг, убеждать воду повернуть вспять. Можно посвятить этому занятию жизнь, написать сотню книг, создать школу последователей и ни на миллиметр не приблизиться к цели.

П окончив тем самым с вводной частью и сразу сориентировав на местности не в меру ретивых адептов Фрэнка Герберта (Frank Herbert), перейдем к делу.

Emperor — великолепная игра.

Удовольствие от нее сродни выныриванию с 405-й South в сверкающую бездну ночного Downtown'а. Нечто похожее на то, что вы чувствуете, когда четвертая подряд текила заставляет вас орать "Humppa!!" в такт "Personal Jesus" на финском языке и под аккордеон в исполнении Elakelaiset. Нечто напоминающее эпический трейлер "Final Fantasy: The Spirits Within" на чудовищных размеров экране лондонского IMAX. При этом важно помнить, что от Downtown'a ваш путь лежит в гадкую субурбию, что наутро после "хумпы" вам будет больно даже вращать глазами и что широкоэкранная Final Fantasy, скорее всего, окажется редкостной дрянью.

RUFF RYDERS

"Worm sign". Услышав эти слова, произнесенные бесстрастным голосом, вы бросаете все дела и кидаетесь к месту происшествия... Только затем, чтобы увидеть, как под аккомпанемент реплики "Worm attack" гигантское кольчатое Червие подчистую подметает без соли и майонеза взвод дорогостоящих Devastator в чине лейтенантов. Их предсмертные взрывы отражаются в ваших радужках расцветающими кровавыми магнолиями, ваши колонки мелкими прыжками передвигаются к краям столешницы, тогда как кровь в ваших жилах за считанные доли секунды достигает температуры кипения тугоплавких металлов. Черт, черт!!

Трикстеры из Westwood, которых уже утомилась было пинать по чувствительным местам моя молодецкая правая нога, впервые



Пиротехнические эффекты в Emperor вряд ли изменят вашу жизнь навсегда.

Жанр	3D RTS http://westwood.ea.com/games/emperor/
Разработчик	Westwood Studios http://westwood.ea.com
Издатель	Electronic Arts www.ea.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 400 (рек. Pentuim 4), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-видеокарта (минимум 16 Мбайт ОЗУ, рек. 64 Мбайта), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
1. 600 Мбайт на жестком диске.
2. Согласно старинной Westwood-традиции, кампания каждого Дома запускается с отдельного CD.

СУТЬ
Первая приличная RTS от Westwood со времени Command & Conquer — просто, без постфиксов и порядковых номеров.

Б олее того, ругать "Дюну" столь же бесполезно, сколь и легко. Вот Sacrifice — это я понимаю, это была задача. А здесь... Вы ведь не будете драться с малышом, правда? Даже если этот малыш вышел под три километра высотой и в скором времени продаст себя в количестве миллиона экземпляров... Другими словами, изображать из себя гадюку в стеклянной баночке не хотелось совершенно.

А когда я наконец сподобился посмотреть Emperor: Battle for Dune, растворились даже микроскопические остатки трудового энтузиазма. "EB4D", это похоже на запись в шахматной партии. Проведя за игрой всего один вечер, я почувствовал... нечто вроде симпатии.

Из всех уродов в цирке этот оказался самым нестрашным. Мы познакомились и начали встречаться. Я украдкой дарил ей внимание, она убивала моих юнитов. Моя любовь к "Дюне" была иррациональной. Синдром заложника наоборот. Как наемный убийца, который любит свою жертву через окуляр оптического прицела. Как санитарка, протирающая губкой обреченного на смерть солдата. Как маленький мальчик, который хочет остановить поезд. Как палач, плачущий вместе с приговоренным к смерти. Как Павлик, так его, Морозов, желающий папе спокойной ночи.



Периодически приходится решать сюжетные дилеммы. Эта конкретная — тяжела. Оба брата-акробата, одному из которых нам предложили отдать руку и сердце, редкостно омерзительны. Результат очевиден: сравниваем с землей собственную столицу на Giedi Prime.

Но всему приходит конец. Компромат был без труда собран за одну ночь. И если со мной что-нибудь случится, скорбный и бессмысленный труд отправится по известному вам адресу: 2-й Рощинский проезд, дом 8. Я начинаю...

в человеческой истории поженили между собой безоговорочное 3D и управление RTS-войсками. Все в полном соответствии с нашими публичными заклинаниями последних двух с половиной лет: отменен zoom, которым сколько-нибудь вменяемые люди все равно не пользуются, отодвигая вместо этого камеру сразу под облака; вращение камеры осуществляется только и единственно мышью. Воспрещено, к счастью, менять угол собственного зрения на происходящее. При этом трехмерность честна, как Ленин в детстве, а каждый полигон в каждом пехотинце находится на своем месте — и какие же это роскошные полигоны!.. Все внимание на Sardaukar'ов: фонтаны гильз во все стороны, изящнейшая анимация даже самых незначительных движений, фонарики (!), освещающие пустыню, — что-то абсолютно из-за пределов нашей Вселенной. Ближайшие контакты третьей степени.

Совершенно чудодейственный эффект все вышеописанное оказывает на боевые порядки типа "rush обыкновенный" (каковые, конечно, никуда не делись): вызывающая безотчетную гадливость тараканья возня из C&C/Red Alert/далее везде сменяется картинами подлинно эпического размаха. Волны атакующих несутся по пустыне подобно подгоняемой цунами Годзилле, погибая десятками и не замечая этого. Ландшафты Арракиса (строительство — только на немногочисленных островках относительно твердой земли, все остальное — зона боевых действий) предполагают войну в ритме нечеловеческом: подлинный водоворот первобытной спецэффектной ярости, свирепый океанский прибой, где гибель первой волны означает только скорое появление следующей. Это не фехтование на рапирах, как в StarCraft, это зверская драка окровавленными бейсбольными битами — тем и хороша.

DA COOLEST MAZAFAKAZ ON DA PLANET

Еще один диатез, которым наконец переболела Westwood, связан с построением однопользовательских кампаний. Ушли и, будем надеяться, не вернутся фиксированные це-



Хороший способ избавиться от большей части своих войск — отправить их прогуляться по песчаным дюнам.

ДЕТИ ШАИ-ХУЛУДА

"I'm a visual type of guy", — объяснял в суде сексуальный маньяк, специализирующийся на живописи внутренними органами человека по стенам. Признаться, я тоже люблю это дело. Постоянные зрители конкурсов красоты, мы знаем, что совершенная форма не всегда таит в себе совершенное содержание. Но кого это интересует в такую минуту? "Ах, обмануть меня не сложно", — написал когда-то Егише Чаренц (наст. фам. Согомонян) и был совершенно прав. Его лучший друг Некрасов Ник. Ал. (фам. настоящая) в своей поэме "Поэт и гражданин" позже взметнет пронзительное: "Ты кончил? Я чуть не уснул", и мы вернемся к этой цитате чуть погодя, ближе к финалу нашего повествования.

Ах, эти закаты на Арракисе. Стоит один раз увидеть их, и пальцы непроизвольно сожмут левую и правую кнопки мыши, обнаружив так и не найденную многими функцию вращения камеры. Нет, не за это мы будем ругать "Дюну". Защитные вышки не спасут караван быстроногих Dust Scout от гнева Червя. В разрешении 1024x768 его пасть занимает половину экрана, вызывая священный трепет даже у матерых адептов марксистско-ленинского учения. Говорят, племянник султана Брунея сумел запустить игру в максимальном разрешении с полной детализацией, — если отключить звук, Emperor не пытается вылететь в окно каждые пять минут.

Все остальные вынуждены довольствоваться если не малым, то меньшим. Я знавал одного овощевода, который на своем стремительном PII 350 получил 30 кадров в минуту, чем был страшно недоволен. Знаток флоры грозился сдать кому-то несуществующую коробку и вернуться к Red Alert 2. Что ж, туда ему и дорога.

К счастью, даже с минимальным кол-вом эффектов на экране игра выглядит безупречно. Westwood, одна из самых осторожных компаний в мире, сделала огромный шаг, опередив Blizzard в гонке измерений. Это соревнование напоминает мне забег двух пенсионеров-паралитиков вокруг больничного корпуса. Богатые такие пенсионеры, сумели сделать из своего состязания бизнес, и в результате каждая их прогулка собирает поклонников не меньше, чем зрителей на очередном заезде Formula One.

Так или иначе, Westwood сделала ЭТО и... не облажалась. Пусть и ценой потери армии операторов ЭВМ, которые по исторически сложившейся традиции не используют процессоры Pentium. Картинка выглядит ослепительно и до обидного стильно, чтобы ни говорили поклонники Earth 2150 и Ground Control. Приглушенные тона, неяркое освещение — после лубочного RA2 Emperor выглядит почти как произведение искусства. Пустынные пейзажи, отсутствие лишних деталей и какая-то безвоздушная атмосфера вызывают особенный вид тоски, которая не имеет ничего общего с ностальгией по Dune 2. Нет, в этой игре хочется видеть преемника той "Дюны", о которой писал Герберт, про которую в 1984 году снял свой фильм Линч.

Забавно, что многочисленные видеоролики, с помощью которых в Westwood отмывают деньги Дино де Лоурентиса, выполняют в игре обратную функцию: диссонанс между тем, что происходит во время и между миссиями, настолько велик, что ты вскоре вообще перестаешь понимать, кто эти странно оде-

почки миссий, между которыми мы были обязаны смотреть веселую буффонаду в исполнении безымянных клоунов-затейников, визуализированного голоса Дарта Вейдера и примкнувшего к ним облезлого вампира Удо Кира (Udo Kier). Emperor — это изнурительная война. Ожившая карта местности позволяет вам принимать вполне себе стратегические решения, оперируя, в частности, такими понятиями, как "удар с фланга", "защищенные тылы" и "стратегический альянс", — все это приводит к тому, что, начав новую кампанию за House Harkonnen, вы не спутаете ее с той, которую прошли неделю назад. Надо еще учесть, что, похоже, кто-то на-



Вертлявые полигональные юниты крайне неохотно подставляют свои телеса под острый курсор мыши. Их плоские коллеги из игр прошлого поколения были куда отзывчивее.

тые люди, которые так старательно проговаривают свой текст перед видеокамерой? Нет, нет... "вы не Гойя. Вы другое", несмотря на ужасно модное ретро sci-fi и многосоставное существо из клана Ordos. Господа, вложите лучше деньги в "Месть Юрия", это у вас получается значительно лучше.

Уже первые кадры игры обнаруживают ту самую "печать качества", которая отличает дорогой долгострой от недоношенной поделки. Большие боссы входят в мир 3D не спеша, отфыркиваясь, и остаются в нем всеми четырьмя конечностями. Emperor почти заставляет поверить, что стратегия в реальном времени в трех измерениях все-таки возможна. Очень жаль, но игра выглядит цельной и качественной только снаружи. Westwood не удалось привести продукт в надлежащее состояние к моменту продажи, и в результате несчастные дети получили вместо каникулярного подарка конструктор "найди десять ошибок".

Уже к моменту написания этих строк Westwood выпустила семь (!) патчей, а ведь релиз был всего лишь три недели назад. На официальном форуме Emperor стоит стон: "С патчем номер пять все стало еще хуже!" Описывая обнаруженные и исправленные ошибки, авторы заставляют наши сердца в очередной раз трепетать от радости: "Ура! Близится патч номер семь. Теперь вы сможете мгновенно перемещаться в нужную точку карты по правой кнопке мыши, не отменяя выбранные юниты". Потрясающе! Westwood понадобилось девять лет и семь патчей, чтобы наконец реализовать эту полезную функцию.

Удивительное дело, но компания, которая "изобрела" RTS, как оказалось, недостаточно хорошо владеет всеми канонами жанра. Интерфейс управления в таких играх стал практически стандартным. Придумать что-либо новое почти невозможно и, более того, это не нужно. Не обнаружив в привычном месте любимой кнопки, несчастный поклонник RTS хватается за сердце — полное впечатление, что удален один из жизненно важных органов. В этом смысле в Emperor не хватает множества мелких, но очень удобных функций. Тем более обидно, что искусственный интеллект, управляющий вашими юнитами, весьма далек от идеала и требует постоянного контроля за своим поведением.

КРОВЬ И ПЕСОК

Будь Emperor: Battle for Dune собачьими консервами, нижеследующее следовало бы написать на банке под рубрикой "Nutrition facts". Крис Лонгпри (Chris Longpre), продюсер Emperor, рассказывает корреспонденту Media & Games Online Network (www.mgon.com):

1. Westwood начала разрабатывать Emperor практически одновременно с Dune 2000 (игрой столь безоговорочно чудовищной, что никаких человеческих слов для описания этого в природе не существует).
2. В хронологии вселенной Фрэнка Герберта события Emperor имеют место быть за 200 лет до Dune Дэвида Линча и сразу по окончании игры Dune 2: The Building of a Dynasty (каковой игре наше издание вернуло все долги в декабрьском-2000 раритетнейшем номере).
3. Среди многопользовательских опций Emperor есть онлайновый "кооператив" и специальная утилита Buddy List, посредством которой вы можете на счет "раз" найти себе соперника, который: а) в первую наносекунду совместного времяпрепровождения не размажет вас тонким слоем по своим подошвам; б) не будет с визгом прятаться под стол от ваших харвестеров.
4. Westwood с удивлением открыла для себя, что счастье, в общем, в балансе, а не в количестве типов танков. (Удивленный Лонгпри, заглядывая внутрь себя, рассеянно замечает прессе, что компания намерена продолжать в том же духе и дальше.)
5. Музыкальные темы для House Atreides писал лично ответственный за C&C themes Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki). За Харконненов мучился Дэвид Аркенстон (David Arkenston), в чьем послужном списке — саундтреки Lands of Lore 2 и 3. Музыкальное же сопровождение House Ordos было торжественно возложено на Джаррида Мендельсона (Jarrid Mendelson), подлинного автора известного свадебного марша и звуковой дорожки к Tiberian Sun.
6. Не желая отвечать на прямой вопрос о том, будет ли очередной C&Сиквел трехмерным, Лонгпри заметил, что кроме "Юриной мести" и Renegade у Westwood есть за пазухой несколько не анонсированных проектов, и все из этой вселенной. (Кто бы сомневался.)

Перевел и прокомментировал **Андрей ОМ**

ARTIFICIAL IGNORANCE

Ругать AI — дешевый трюк, низший пилотаж. Тупой соперник не всегда портит игру, и очень часто с ним даже веселее. Но вот когда тупить начинают твои же собственные подчиненные, становится не до смеха. Стоит на минуту оставить свою армию в покое, как она превращается в стадо баранов. Танки начинают методично расстреливать одиноко слоняющихся пехотинцев, расходуя энергию своих лазеров в основном на обогрев и без того не прохладной атмосферы. Пехотинцы, сатанея от бесполезности собственного занятия, принимаются долбить из ружей по бронированной кладке вражеских заводов. Поменяться ролями ни им, ни танкам в электрические головы не приходит.

Возьмем, к примеру, замечательные харконеннские Buzzsaw. Им сам бог велел летать по песку, расчленяя трупы солдат не-

конец объяснил падкой на сальные шутки Westwood, что выдача самой мощной техники исключительно в последней миссии является дурным тоном а-ля явиться на прием к Ее Величеству Елизавете Георгиевне в несвежих подштанниках. В Emperor все инструменты разрушения, все ударные силы попадают в ваши руки уже в первой четверти кампании, оставляя их, руки, стопроцентно развязанными.

(Здесь следует, конечно, заметить, что единственной вещью, всерьез омрачающей лилейное чело игры, является патентованное "видео от Westwood". Кошмарные ужимки людей, проходящих в титрах как "актеры", способны навеки поселить в вашем сердце самую черную тоску и суицидальную депрессию. К сожалению, дело обходится без неприличных надписей на русском языке, оставшихся привилегией Red Alert, зато положение старается спасать исполнитель роли ментата Харконненов Винсент Чиавелли (Vincent Schiavelli), каковой обладает характернейшей внешностью и, несомненно, памятен вам по роли милейшего доктора Кауфмана в Tomorrow Never Dies; воистину, традиция Westwood приглашать в свои видеовставки звезд трэшевого кино достойна всяческого синефильского уважения. Дуйте, родные, до горы. Этак в скором времени мы увидим Рокко Сиффреди (Rocco Siffredi) в действии — за приемом внутрь острых рыболовных крючков. Не радует, однако, даже Винсент: странный эффект, но полигонная пустыня Арракиса выглядит куда атмосфернее, реалистичнее и по-человечески мощнее, чем бледнопоганочные ландшафты full motion video.)

Наконец-то вам есть чем занять свой GeForce, а ему, в свою очередь, есть чем загрузить безразмерные мегабайты собственной оперативной.

навистного Атрейдиса. Но вот незадача: Buzzsaw не имеют ни малейшего желания заниматься этим. Не заложено программой. Таким образом, без вашего личного вмешательства в процесс юнит этот бесполезен совершенно. Ценный металл окисляется, аппарат покрывается ржавчиной и вскоре разбирается местными жителями на запчасти. А жаль.

Вот и выходит, что разработчики буквально вынуждают нас вмешиваться во всё и вся. Если вы хотите провести атаку идеально, то должны таскать каждый юнит за ручку, персонально, как маленького ребенка. Иначе нападающие моментально смешаются в кучу (формации в Emperor — курам на смех), запутаются в собственных шнурках, сцепятся прикладами, а сзади их накроют собственные же танки. Детский сад. И в качестве финального аккорда летательный аппарат опустит ваш харвестер непосредственно в пасть Шаи-Хулуда. Вот вам и упрощенная система сбора ресурсов.

ВСЕ ХОРОШО

Первые миссии проходятся "на ура". Обещанный "стратегический уровень" командования, кажется, открывает безбрежные перспективы. Солидных размеров карта, абсолютная свобода передвижений, пять новых Домов и элементы политики, оригинальная система "подкреплений" — всё дарит ощущение желанной свободы. Кажется, компании Westwood удалось преодолеть силу собственного притяжения и раздвинуть рамки формата, в который почти 10 лет назад она же нас и заключила.

Однако через некоторое время становится очевидным, что весь этот "стратегический уровень" — такое же шоу, как и ак-


Сатурну больше не наливаем.

терские упражнения статистов. "Нелинейность" — всего лишь маркетинговый трюк. Сюжет высечен в камне и не подлежит изменению. Редактора миссий нет. Генератора случайных уровней тоже. К середине игра сбавляет темп, пытаясь подсунуть вместо предусмотренных сценарием миссий случайно сгенерированные карты. Напряжение спадает, сюжет отходит на второй план, и мы остаемся один на один с игрой. А это испытание по плечу лишь самым упертым.

Волны атакующих одна за другой накатываются на хорошо защищенную базу, которую мы строим с закрытыми глазами вот уже много лет. Уровни, которые так нравились вначале, в середине игры перестают восприниматься вовсе. Если бы луга

Имеет смысл упомянуть о наших взаимоотношениях с нейтральными фракциями: в Emperor они выполняют поощрительную функцию, сходную с позолоченными бананами в Donkey Kong Country. Сумели ублажить сардаукаров (нервничающих по поводу моего прононса прошу внимательно перечитать самый первый абзац) — получаем в свое распоряжение Sardaukar Barracks и возможность производить имперских скорострельных пироманов в любых количествах. Проявили слабость — извольте от них же, сардаукаров, уже собственноручно отбиваться. При этом альянс с имперскими штурмовиками полностью исключает любой флирт с фрименами — утверждение имеет и обратную силу, приходится выбирать. Сходные вещи происходят с Tleilaxu и Ix — впрочем, ни биотанки, ни невидимые пехотинцы не заменят нам с вами bruteforce & firepower, верно, дорогие?

OUTRO

Как и было предсказано глубоко пророческим в своей сути изданием Game.EXE, пока прошлогодние RTS-титаны расквашивали друг другу трехмерные физиономии полигональными кулаками, компания Westwood стояла в стороне и грызла семечки, сплевывая шелуху под ноги (сходная вещь происходит сейчас в стане онлайновых развлечений — см. позапрошлый номер и следите за рекламой). В итоге никого побеждать не понадобилось: собрав с трупов самые красивые украшения, морганатические Yuri'ны родители переплавили их в походном тигле и отлили себе какую-никакую, но корону.

Не получив при этом ни синяка.

БЫВАЕТ

Вы слишком долго играли в Emperor, если... (официальные форумы Westwood (http://messagebrd. westwood.ea.com) как колодец сермяжной правды и мудрости)

8. На вопросы знакомых о том, почему вы так по-дурацки говорите, вы хладнокровно отвечаете, что никак не можете избавиться от легкого атрейдесского акцента.
19. Безнадежно мечтаете об обладательнице голоса, говорящего за кадром "The victory is yours".
22. Начинаете экономить воду.
23. Боитесь дождевых червей.
29. Громите сломанные машины и прочий хлам с целью заработать денег.
36. Радуясь забитому "Манчестер Юнайтед" голу, вы выхватываете автомат и начинаете беспорядочно палить в потолок.
40. В ресторане медленно наполняете свою тарелку специями, приговаривая при этом "The spice must flow!".
50. Сделали себе татуировку в виде логотипа Дома Харконненов на любимой части тела.
51. Пытаетесь крутить головой, когда забываете нажимать на ответственные за вращение камеры кнопки.
60. Способны без запинки выговорить названия всех юнитов и имена всех действующих лиц в игре.
65. Пытаетесь убить родного отца, чтобы захватить контроль над Домом.
86. В аэропорту отказываетесь двигаться с места, пока не будет объявлено о начале регистрации билетов и досмотра багажа на Guild-Heigliner.
101. Упорно пытаетесь повернуть вокруг своей оси содержимое веб-страниц, файла MS Word и своей тетради по природоведению.

Законспектировал **Андрей ОМ**



В довершение ко всему у каждого завалящего автоматчика к стволу прикручен действующий фонарик. Феерия, феерия.

Каладана не были зеленого цвета, а поля Дракониса IV — белого, мы не смогли бы отличить их от песчаных дюн Арракиса. Однообразие рельефа ни идет ни в какое сравнение с однообразием игры. Одно и то же. День изо дня. Из года в год. Методично, шаг за шагом.

Разумеется, никаких претензий. Всем бы такие проблемы. Да от Conflict Zone при таком подходе и мокрого места бы не. Все идеально. "Наш выбор". Впрочем, оценивать Emperor вместе с другими компьютерными играми не имеет смысла. Некогда знаменитая своими инновациями, Westwood превратилась в одну из самых консервативных компаний в индустрии. Dune 2, Command & Conquer, Red Alert, Tiberian Sun, Dune 2000, Red Alert 2 и вот теперь Emperor: Battle for Dune — в течение десяти лет Westwood делает одну и ту же игру.

Кто-то из западных коллег написал про Emperor: "Это уставшая игра, построенная на устаревшей концепции, которая была обречена на смерть еще в 1998 году". Но устал, как мне кажется, сам журналист. Игра, породившая бессчетное количество клонов, и по сей день чувствует себя превосходно, несмотря на самые мрачные предсказания.

Ремейк "Дюны" вовсе не похож на мумифицированного прадедушку. Игра с румянцем во всю щеку только набирает обороты популярности — ведь впереди бесконечные многопользовательские баталии. "Устаревшая концепция" еще переживет нас с вами. Производительность наших компьютеров только-только добралась до отметки, где старые RTS обретают второе дыхание в мире 3D. Готовьтесь к новой волне "Йес, милорд!" и "Афирматив". Пока есть люди, которым не надоедает строить и производить, обводить и посылать, устои этого мира останутся незыблемыми. И если, играя в Emperor: Battle for Dune, вы не сможете сдержать зевоту — это только ваши проблемы. Экономического значения не имеющие.

Не сидите слишком близко к монитору. Убедитесь, что выбрали физиологически верное расстояние. Желательно использовать монитор небольшого размера. Не играйте, если устали или плохо выспались. Убедитесь, что помещение, в котором вы играете, хорошо освещено. Отдыхайте по меньшей мере 10 минут после каждого часа игры.



Олег ХАЖИНСКИЙ

ПЕРЕСТРЕЛКА В СИРЕНИ





ЗАЧЕМ МЫ НА МАЛЬДЕНЕ?

Иван ЛЕОНОВ

Самая отвратительная из многих отвратительных черт Operation Flashpoint (а начинать у нас принято с самых отвратительных) выявляется опытным путем: никто из побывавших на острове Эверон, прошедших Мальдену и выживших на Кольгюживе, не способен внятно рассказать ни об одном бое, ни об одной своей операции. Стада новоиспеченных ветеранов независимо друг от друга выдают одни и те же военные анекдоты или красиво лгут. Из-за этого типично армейского качества Operation Flashpoint, жуткий симулятор солдата, и приобрел свою незаслуженную славу.

Вскоре я сошел с ума. Стало совершенно ясно, если убить сержанта, захватить LAW и подорвать с его помощью джип, все встанет на свои места.

Выпрыгнул из джипа на ходу. Занял удобную позицию. Уложил сержанта мастерским в голову. Краем глаза заметил, что патронов в магазине почти не осталось — результат бессмысленных баллистических экспериментов в прошлом. Начал перезаряжать и увидел солдат. Они шли прямо на меня, не спеша снимая с плеча автоматы. Адреналиновая блокада. Второй пулей меня ранило в руку, но я успел взорвать гранату, и мы все погибли.

Угнал советский УАЗик. На дороге встретил патрульного и решил сбить его. Патрульный бросился в кусты, я вывернул руль, переехал солдата (он закричал), врезался в дерево и разбился насмерть. Должно быть, была слишком высокая скорость, потому что совсем недавно подобное упражнение закончилось лишь разбитым лобовым стеклом. А может быть, подвела печально известная пассивная безопасность русских авто.

Экспериментировал с гранатами. Метал их на дальность, пытался валить деревья. Получается, но стабильного результата пока нет. Встретил солдата советской армии и ловко подорвал его. Подошел ближе, оглядел обезображенный труп и решил проверить, что с ним сделает еще одна граната. Не рассчитал дистанцию и был отброшен взрывной волной. После приземления некоторое время наблюдал фрагмент своей ноги и только потом умер.

Оторвался от группы, бродил в кустарнике, корчил Рэмбо. Но тут командир доложил базе, что идет группа русских танков. И закричал мне: “Номер два (такой-сякой-разэтакий), займи позицию”. (Очень непросто идентифицировать себя с номером. Вы когда-нибудь бегали от танков под перекрестным огнем? Это лучше, чем секс. Ты несешься сломя голову, бросаешься в полиговно ближайших кустов и молишь искусственный интеллект, или что там в этой игре вместо него, чтобы тебя не заметили.) Укрылся за ящиками, и тут... Т-72. Огромный, лязг, шум, проносится в двух метрах. Ты видишь, что пулеметчик на башне ведет огонь — по кому-то другому, не по тебе! Не заметили. Пулеметчик слишком далеко, чтобы попасть наверняка...

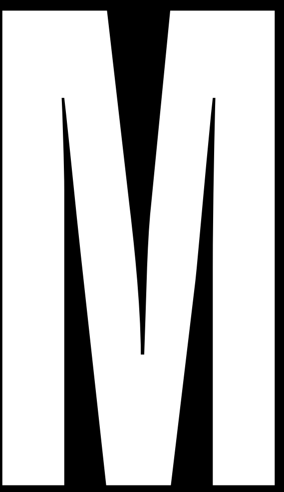
(Мы становимся участниками увлекательнейшей лотереи: вид от третьего лица, поворачиваем голову вправо и наблюдаем, как трассирующие пули проносятся на расстоянии одного метра. Усиленные трехмерной мощью звуковой карты, они впиваются прямо в тело. Я не знаю, как разработчики добились такого эффекта. Опытный игрок постоянно находится под обстрелом. На каждого из нас извели, наверное, целый состав свинца. Шутеры подарили нам стальное тело, и смерть стала стоить дешевле. С появлением Rainbow Six ее цена вновь под-

Жанр	Apocalypse Now www.flashpoint1985.com
Разработчик	Bogemia Interactive Studio www.bistudio.com
Издатель	Codemasters www.codemasters.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта), 300 Мбайт на жестком диске, 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательская игра по локальной сети и Интернету. В европейской версии отсутствует возможность запускать игру в режиме выделенного сервера. Ждем патч.

СУТЬ
Кино про войну с игроком в главной роли. Конец, как правило, несчастливый.



Мы выучили наизусть эти правдивые истории. Первый ветеран рассказывает о том, как попал в плен под Мортоном или Файгари, что его страсть как хотели расстрелять русские, но спасли повстанцы, которые тоже мечтали пустить его в расход. Второй боец расскажет о том, как прорывался на тракторе (!) через поля из окружения близ Прованса. Третий — о том, как героически карабкался с перебитыми ногами добрую сотню метров по отвесной скале (разумеется, вверх) под Хонданом (а может, под Тайроном).

Это если не считать тех, что травят байки о том, как в карауле темной ночью лично убили двух советских диверсантов, или тех, что утверждают, что с пулеметом в руках сдержали вторжение на Мальдену. Если верить всему, что они говорят и пишут, выходит, что эти ребята отражали массированные атаки и спешно эвакуировались на кораблях, совершали и предотвращали диверсии, водили танки (будучи при этом... кстати, кем? — стрелком, водителем или командиром? а может, всеми сразу?) и пилотировали вертолеты, а также хоть раз, но сиживали на колокольне со снайперской винтовкой (вряд ли на островах наберется столько колоколен).



Оторвался от группы, бродил в кустарнике, корчил Рэмбо.

ВСЯ ПРАВДА О ВОЙНЕ

Способна ли одна военная игра породить такое количество людей с повадками отставных полковников? Как это у нее получилось? Ну, может быть, кое-что из того, о чем они бубнят, и происходило на самом деле. Может быть — даже всё. Но только не с ними!

Если вы сунете нос в архивы либо завербуетесь на призывном пункте Operation Flashpoint (ни под каким видом, вы что!), то лично убедитесь: этим отважным героям было чем заняться во время кампании: они раскатывали туда-сюда на джипах, подвозили или охра-

скочила. Но только здесь каждая пуля ощущается на уровне тела. Этот звук невозможно забыть. Знаете, на тумблерах иногда пишут "выкл"? Здесь каждая пуля — маленький выключатель. Они так и проносятся мимо: "выкл!", "выкл!". Один из них твой.)

Над деревней пролетел вертолет, его гул заполнил все вокруг. На мгновение тебя охватил панический ужас. Только что были слышны шаги за одним из соседних домов. Теперь не слышно даже собственных. Полная дезориентация. Пульс 120. Пуля-выключатель настигла тебя как всегда — неожиданно. Ты даже не успел понять, что, кто и откуда. И ты в какой уж раз говоришь себе: успокойся, это всего лишь игра, начни сначала, это всего лишь игра...



Периодические путешествия на различных летательных аппаратах едва ли претендуют на реалистичность. Они дают игроку возможность насладиться пейзажами и немного пострелять. Это радость ребенка, угнавшего вертолет.

МОЕ КИНО ЭТО

Лакмусовая бумажка для любой игры: сколько раз вы можете пройти одну и ту же миссию. Бумажка именная, передавать посторонним запрещено. Мне на память сразу приходят X-COM: Apocalypse, Combat Mission и Operation Flashpoint (OFP). Бездонные игры. Откуда там это берется — не понимаю. Но каждый раз, сколько ни начинай, все будет по-новому. Мое кино.

OFP (пафос 0%) — самый яркий игровой опыт последнего времени. Любовь с первой демо-версии. Подобный direct damage могут нанести только action-игры, и тот факт, что OFP — почти что тактический симулятор, в котором при желании можно ограничиться ролью командующего, на самом деле значит не так уж много. Эта игра — аквариум, в котором водятся разные виды рыб. Некоторые из них очень смешные и не имеют права на существование. Другие красивы настоль-

няли высокое начальство, мерзли у костров, совершали одуряюще длинные переходы в полной боевой выкладке или бегали "до того грузовика и обратно" по приказу темнокожего сержанта. Спросите их: было такое? Они помнутся немного и скажут, что было.

Что же интересного и хорошего может быть в подробнейшем симуляторе жизни рядового? У Bohemia Interactive, создавшей Operation Flashpoint, беспроигрышный расчет: ни один игрок и под страхом смертной казни не признается, что его так гениально надули, — он лучше наплетет, как своими руками прикончил генерала Алексея Губу по прозвищу "Дантист".

В Operation Flashpoint (OFP) с болезненной тщательностью воспроизведены самые неприглядные стороны действительности цвета хаки. Здесь есть огромный риск быть убитым, но нет ни одного шанса стать героем.

Все бои на Эвероне наш ветеран драпал без продыху, близ Сен-Пьера прятался за спины товарищей, а первого русского солдата подстрелил, приняв его за собственного офицера. В бою под Аруди в его филейные части впились десятки осколков, он громко кричал и ползал в поисках медиков. Об этом, ручаемся, вам не рассказывали.

Думаете, мы ведем речь о частных случаях, о неумелой игре в OFP? Вовсе нет! Такие вещи происходили со всеми участниками, это абсолютно закономерно, и есть только один известный способ игры во Flashpoint.

Мы либо прибегаем на поле боя слишком рано, и нас убивают из укрытия, либо приползаем слишком поздно, после чего долго и задумчиво бродим по усеянному излишне натуралистичными трупами бранному месту. Трупов в OFP и впрямь много.



До свиданья, левая нога!

Ни один из них не исчезает ни из памяти, ни с поля боя; полагаем ни одна игра не способна "наградить" нас такой некрореалистичной картинкой. Наверное, это здорово действует на психику, и мы забываем, как плелись в хвосте колонны через бескрайние леса и поля, как все вокруг, кроме нас, видели русских гадов и стреляли по ним, а мы в это время прятались в ракитнике, а когда тоже стреляли, то почему-то всегда попадали в своих. И когда нас расспрашивают родные и близкие, друзья и знакомые, чем мы занимались ТАМ, то мы рассказываем, как собственноручно уничтожили взвод парашютистов.

Сами же бои в OFP занимают примерно один процент времени. Причем все эти грандиозные баталии, танковые сражения, сбитые

ко, что мы на мгновение задыхаемся от восторга. Оценивать все вместе не имеет смысла, потому что в любую секунду воду можно поменять и запустить в нее новых тварей.

Лично меня переклинило, когда в демо-версии мы залезли в грузовик и отправились к точке высадки. Произошло именно то, о чем я мечтал когда-то: игра оставила меня в покое. Я сидел в этом грузовике, слушал краем уха болтовню солдат и смотрел по сторонам. Машина лезла в горы, и можно было видеть, как на дальнем склоне, по микрометру в час, растут деревья. Во всех деталях. Я почему-то вспомнил, как несколько месяцев назад старая "Волга" точно так же бежала вместе с нами к поляне Азау, и мы во все глаза смотрели по сторонам, упиваясь горами. И в жизни, и в игре нас ожидало что-то новое, но пока ты едешь — нет ничего, кроме этого пейзажа вокруг. Эпический масштаб. Непонятно, как авторам удалось изобразить ландшафты насколько достоверно. Ты видишь на скале черт знает в какой дали деревце и знаешь наверняка, что если сесть в машину и ехать полчаса, то попадешь к этому деревцу и сможешь окинуть взглядом свой путь. Я не помню, чтобы в какой-то другой игре у меня возникало желание проделать такое путешествие.

Играя в примитивные авиасимуляторы древности, я часто задавал себе вопрос: а что если?.. Что если меня собьют и придется катапультироваться? Я благополучно приземлюсь на вра-



Некоторые новобранцы пытаются забраться в кузов через кабину.

вертолеты, массовые пехотные столкновения видятся нам исключительно в воспаленном воображении. На самом деле мы очень долго бредем в цепочке, механически выполняя приказы, время от времени где-то что-то громыхает, слышны выстрелы, взрывы, поднимается дым, а потом мы куда-то приходим, и нам говорят, что мы кого-то победили и можем отдохнуть. В результате, когда мы в первый раз видим живого русского солдата, то никак не можем поверить в это счастье. И нас немедленно убивают.

ВЛАСТЕЛИНЫ ПОЛЕЙ И ОГОРОДОВ

Мозг американца образца 1985 года был сконструирован весьма оригинальным образом. Когда зоркие глаза поборника свободы останавливаются на другом борце за справедливость, его собрате по оружию, визуальный контакт подтверждается специальной зеленой рамочкой и текстовым комментарием — прям как в "Терминаторе" (у Шворца). Мол, пулеметчик. Наш. Бежит. Бодро. С врагами же у американских органов зрения разговор короткий.

Серые пятна. Вот они кто, эти русичи, вятичи и прочие татарославяне! Маленькие неприметные кучки серой субстанции, копошащиеся на поверхности свободолюбивой иностранной земли. Русских демократический взор идентифицировать не хочет — разве что цель будет указана непосредственным начальником нашего бравого героя. Засечь потенциального противника можно либо пристально глядя на него в упор, либо когда враг проявляет кипучую жизнедеятельность. То бишь стреляет или бегает. Нет, господа! Лучше бы все было наоборот: своих не замечать, а ЭТИХ отслеживать. Необходимый для выживания скилл.

А то ведь такие казусы случаются! У русских в OFP тоже со зрением не все в порядке. Представьте себе вполне обычную картину: отделение бритых пацанов как один увлеченно палит из "Калашниковых" куда-то в молоко; в такой момент к этим глухарям на токовище можно хоть на танке с оркестром подъезжать — ничего не заметят. Подходи спокойно, стреляй в упор. Русская душа — потемки!

К слову, как и русская анатомия. Оказывается, пехотинца легче всего подстрелить, паля по ногам. Он обливается кровью в районе грудной клетки или головы и падает замертво. По туловищу же вести огонь не хочется. Случалось: бежишь прямо на врага, строчишь прямой наводкой из своего M16, а получателю свинцового груза хоть бы что. Стоит, приводит в рабочее состояние АК-74. Почистил, собрал за рекордное время, выстрелил, убил.

Тем горше наблюдать тупость собственных командиров. Они, словно заботливые мамаши, откликаются только на вопли: "У моего автоматика кончились патрончики!". Услышав подобное (а эфир гудит от таких стонов, словно растревоженный пчелиный улей), командир роты немедленно проникается всей безысходностью положения своего подчиненного и с не менее пронзительным кудахтаньем устремляет свой вооруженный мощным биноклем взор к месту инцидента: находит ближайший к беспатронному солдату труп и обводит его зеленой рамочкой. "Вот, заправляйся, кровинушка!"

И еще. Как человек, прошедший ад Мальдены, предлагаю следующую военную реформу в рядах вооруженных сил США. Всех командиров немедленно назначить медиками. Потому что когда вас

жеской территории, возьму в руки табельное оружие и буду ночами пробираться к своим. Какие опасности будут подстерегать меня? Вот я дойду до деревни и выпью воды из колодца. Постучусь в ближайший дом, и меня проводят в местное отделение милиции. Сержант долго будет изучать мои документы, потом мы сядем в машину и поедем по проселочной дороге... Глупость, конечно.

Лишь однажды, когда я вырвался из первого подземелья Daggerfall и забыл про существование карты местности... Долго озирался по сторонам, думал про авторов нецензурное: что они, совсем из ума выжили? Куда мне теперь идти? Где сюжет, где квест, куда делись скрипты? Двинул наугад, через леса, через овраги. Брел не помню сколько, чуть не умер, удивляясь собственному упорству, и, надо же так всему совпасть, наткнулся на деревню. А там люди, помощь, заработки... Впечатлило дико. Потрясающий был опыт...

И вдруг Operation Flashpoint.

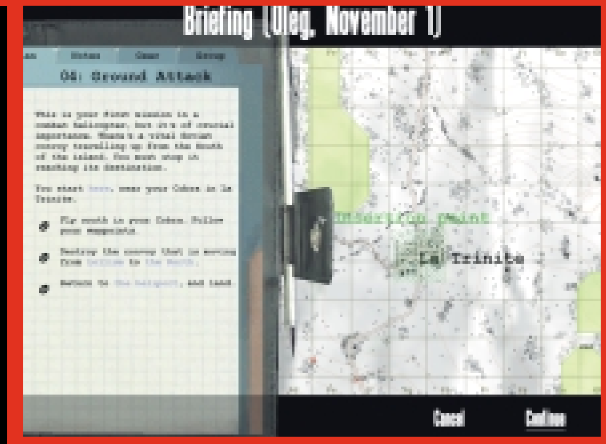
МЕСТО ДЛЯ ЖИЗНИ

Каким образом игре удалось добраться до выхода, я не понимаю. По всем понятиям OFP должна была остаться на бумаге, в виде картинок, веб-сайтов и трепа на форумах. Здесь полное собрание фантазий, которыми игроки травят друг другу душу во время вынужденных простоев.

Бескомпромиссный симулятор пехотинца, уровни без конца и края, на 100% реалистичный рельеф, честная физика, настоящая военная техника — такое уже было. Теперь давайте доба-



Милый маленький пикничок. Солдатам тоже нужен отдых!



Брифинги организованы безупречно: здесь можно самым тщательным образом изучить карту театра боевых действий, воспользовавшись системой гипертекстовых ссылок, подобрать вооружение и обмундирование, оставить записку жене.

ранят, услужливое вспомогательное окно начинает издеваться самым подлым образом: "Вызови медика. Если он жив". Думаете, это реально? У наших ребят постепенно сформировалось стойкое убеждение, что в армии США нет ни одного человека по фамилии "Медик". Боец с красным крестом на униформе сидит рядом с вами в грузовике, он участвует в солдатской болтовне, но на поле боя чудесным образом растворяется. И дозвониться до него нет никакой возможности. Видимо, наш Гиппократ отсиживается в блиндаже вместе с поваром, пока его друзья ползают по полю с оторванными конечностями и пробитыми черепами. Зеленый змий, ей-богу.

ПАТРИОТИЧЕСКАЯ ЛЕНТА

В OFP живут одной надеждой — получить повышение. Когда дадут лейтенанта, мы расквитаемся за все: вволю поиграем в солдатики. Пошлем кого-то другого на джипе в отдаленный населенный пункт, заставим вон того очкарика бегать до посинения, научим отряд маршировать туда-сюда по дороге. Затем пошлем на танки парней с гранатометами и издали подивимся на то, как русские поджаривают это пушечное мясо, а потом доложим о победе и получим новое звание.

Такова истинная сущность Operation Flashpoint, подлинное лицо игры, но как же упорно Bohemia Interactive пытается это скрыть! Может быть, игрок и не расскажет никому об армейских ужасах, но он ведь может взбунтоваться и сбежать, задав себе простой вопрос: какого черта я делаю на Эвероне/Мальдене/Кольгюживе?

В целях подавления воли сюжет OFP разработан в духе пропагандистско-патриотической вербовочной киноленты. Три сквозных героя — пехотинец Армстронг, танкист Хаммер, спецназовец Гастовски — проходят нелегкий путь через все трудности и невзгоды войны, оставаясь при этом все теми же простыми и честными парнями, истинными детьми своей страны. Стоит Армстронгу только открыть пасть, как он тут же изрыгает очередной военно-патриотический перл вроде "сорок вертолетов Blackhawk прилетят отомстить за меня!". Разве можно устоять перед подобным напором?

В своей адской игре Bohemia перекидывает нас из одной сюжетной линии в другую с энтузиазмом карточного шулера. Только более-менее адаптировались к жизни пехотинца — дают покомандовать танком; лишь научились сваливать все на водителя и стрелка — посылают на диверсию; едва при-

вим сюда целый взвод и разрешим игроку не только подчиняться приказам, но и самому отдавать их. А чтобы ребятам не было скучно, организуем им поддержку с воды, земли, воздуха. Пусть будет артиллерия, танки, вертолеты, катера. Пусть все это летает, плавает, ползает, воюет друг с другом, а мы будем в самой гуще — в роли одного из статистов. А если игрок захочет — пусть сам руководит операцией. Не жалко. Кстати, если уж у нас появилась вся эта техника, давайте сделаем так, чтобы игрок мог залезть в нее и лично рулить.

Таким образом, тактический симулятор взвода вдруг превратился непонятно во что. То мы рассекаем на джипе, сидим в танке, разрываясь между ролями водителя, стрелка и командира, то вдруг проносимся на вертолете, расстреливая конвой из крупнокалиберного пулемета, то прыгаем с парашютом, то ползем на брюхе со снайперской винтовкой в руках, то пытаемся сбить вертолет, в котором только вчера летали...

Выдумки! Не может быть такого. Но ведь есть — сделали, довели до конца. Почти. Можно считать, что игра еще не вышла. Ожидайте бесконечную череду патчей на протяжении всего лета. Издатель, Codemasters, организовал самый массовый в мире (после Microsoft) бета-тестинг своего продукта, заставив европейцев немного поработать для успеха игры в Америке. Релиз в Штатах намечен на сентябрь. В американской версии появится поддержка выделенного сервера для многопользовательской игры, серьезно улучшится взаимодействие с "железом". Между тем OFP уже сейчас занимает первое место по продажам в Англии, а игроки на другом полушарии не хотят ждать и заказывают игру в Европе. Плевать на ошибки. Для игр такого масштаба это не проблема, потому что приходят они надолго.

ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ

Думаю, многие из вас в курсе, во что народные умельцы превратили демо-версию игры. Из одной миссии они вытащили чуть ли не всю игру целиком. Модификации стали появляться раньше релиза. Любители военной истории и бескомпромиссных симуляторов морщатся (какой из OFP, прости господи, симулятор), но играют. Играют, потому что чувствуют, в чем правда. А правда в движке.

Открытая всем ветрам архитектура позволяет сделать из игры что угодно. Не нравится, как выглядит "промах подкалиберным", — переделай. Не хватает техники — создай свою, вот редактор. Хочешь повоевать на территории своего дач-



У танкистов свои забавы. Катаются до следующего дуба, не иначе.



Танк с легкостью валит подлесок, но в чащу забираться отказывается. Очевидно, не хватает мощности.

способились решительно ко всем невзгодам данного этапа воинской жизни — повышают в звании. Если таким образом авторы умудрились запудрить мозги всем бойцам и замаскировать даже свой чудовищный замысел, то что уж говорить о сотнях небольших недостатков и недочетов, которые очевидны любому штатскому человеку, но немыслимым образом остаются незамеченными отставными военными!

УДАР В СПИНУ

Без сомнения, ради скорости и красоты фантастического движка все люди из Bohemia как один продали свои души дьяволу. На исправление фокусов вроде исчезновения целых грузовиков и танков, магически летающих по воздуху скамей с солдатами, на нормальную физику бронетранспортеров и вертолетов, на приличную систему точечных попаданий душ не хватило. Также изрядно портит впечатление от полномасштабных военных действий отсутствие анимации выгрузки и погрузки живой силы из транспортных средств.

А движок Flashpoint меж тем продолжает нести тяжелые потери... Пехотные массы легко проходят сквозь стальные стенки бронетранспортеров и брезентовые пологи грузовиков. Снайпер в полном маскировочном облачении превращает любое средство передвижения в подобие гигантского кактуса на колесах: кустики, веточки и травка с его маскхалата прорастают сквозь крышу, дверцы, крылья. Блестящая находка для головной машины, если вы задумали психическую атаку. К слову, местные кусты и деревья находятся в самом плачевном состоянии.

Стоит лишь оказаться за свободно вертящейся в неподвижных руках баранкой джипа, как тут же становится очевид-

ного хозяйства — нарисуй карту, вот тебе еще один редактор, а вот подробная инструкция по эксплуатации. Любительских сценариев к OFP следует ожидать великое множество, и мы можем рассчитывать на появление настоящих самородков. Например, группа энтузиастов занимается созданием тотальной конверсии Operation Vietnam (www.operation-flashpoint.net/vietnam/concept.htm), в которой будет совершенно реальная карта местности, новые действующие лица и реалистичное оружие.

Да, OFP сейчас не в лучше форме. Игра только становится на ноги. Она требовательна к вашим гигагерцам и мегабайтам. Но она будет жить, потому что это хорошее место для жизни. Ведь мы тратим на игры свои лучшие годы не потому, что хотим убить время, нет. Мы ищем место для обитания. Это очень индивидуальный, тонкий процесс. Одни вполне адекватно чувствуют себя в Quake 3 или Age of Empires. Другие прячутся от реальности в Fallout 2. А некоторые неприкаянно слоняются от игры к игре, нигде не находя себе места.

Operation Flashpoint ждет всех. Это совсем не сложная игра, в которой при желании можно вообще ничего не делать. Вы будете лазить по окрестным скалам, любоваться закатами на берегу моря, да отстреливать из ракетницы пролетающие вертолеты — без особого смысла, просто для развлечения. Здесь самолет управляется теми же кнопками, что и пехотинец, — нереально, зато каждый может подняться к облакам. А потом прыгнуть с парашютом, угнать русский джип и отправиться в лес, за грибами. Только в этой игре можно выбросить автомат, отдать честь и сесть на землю. Зачем это нужно — непонятно. Но сделать это разрешается. За то и люблю.



С этого скриншота легко можно начать игру Operation Kosovo, настолько изображенное похоже на то, что мы едва ли не каждый день видим в телевизионных репортажах.

ной еще одна прореха: крайне упрощенная схема вождения. А ведь перед нами и так слишком простой в обращении агрегат. Пожалуй, даже древние броневики времен Hidden & Dangerous могут дать фору местным M1A1 “Абрамс”, Т-72, Т-80, Т-55 и совсем уж неубедительным ГАЗам и УАЗам. Много говорят о нововведениях Bohemia в области воздухоплавания. Ну да, вертолеты так и норовят разбиться при первом удобном случае. Ценное приобретение.

Нет приличной системы точечных попаданий (она прочно застряла где-то на уровне почтенной и покашливающей SpecOps II), так что излишнюю меткость проявлять нет смысла. Небрежность тем более странная, что миру Operation Flashpoint присуща абсурдная точность (совпадает даже положение стрелок на табельных наручных часах и на большом циферблате над маленьким городком — та еще деталь!).

А еще заметим со всей сварливостью, что возможность сохранения игры выдают сухим пайком из расчета один сэйв на миссию.

Наконец, Operation Flashpoint часто оказывается жертвой собственной тупой милитаристской деспотичности: выходящие за рамки штатного расписания ситуации (выполнить задание практически невозможно, если игрок остался в живых в одиночку, отстал от транспорта, или лидер отряда оказался тяжело ранен и не может ни передвигаться, ни передать командование) попросту не предусмотрены структурой миссий. А их, внештатных, на протяжении OFP возникает немало: все же это очень совершенный симулятор армейской жизни.

Нанесем последний удар в спину Bohemia — сетевая игра! Многопользовательский режим всегда был слабым местом тактических симуляторов, но Operation Flashpoint среди прочих военно-полевых забав для взрослых выделяется масштабом. Воплощенные учения во всем их беспримерном идиотизме! Где еще вы увидите такое количество совершенно ничем не занятого народа (многопользовательские РПГ не в счет)! Одна совместная операция может занять несколько суток, в течение которых участники только и делают, что катаются по округе на джипах, лихо салютуют друг другу, а собравшись в кружок у костра, рассказывают о своих похождениях в одиночной игре. Мы не будем разбирать дальнейшие недостатки Cooperative-режима, с которым граничит режим Hold City. Единственное, что украшает эти традиционные армейские развлечения, — так это возможность самому выбрать специализацию.

Основной deathmatch-режим Paintball (к нему примыкает Flag Fight) чрезвычайно узок: игроки пытаются получить M60, M21 или даже LAW с одного из двух козырных штабелей, а уже получившие хладнокровно расстреливают их из M21, M60 или LAW. Во Flag Fight всем желающим предоставляется сомнительная возможность побыть в шкуре гражданских, случайно угодивших на эти самые учения. И т.д. и т.п.

Наверное, вы уже убедились, что любить Flashpoint, как и армейскую службу, можно исключительно по недоразумению. Operation Flashpoint — игра, рассчитанная на то, чтобы нравиться всем, — не должна нравиться ни одному нормальному, необолваненному, человеку.

Бойскаутский дух армейской жизни удивительным образом просочился в Operation Flashpoint: Cold War Crisis, окопался, занял позиции и закрепился на данной высоте. Благодаря ему игру можно действительно торжественно короновать как Первый Армейский Симулятор. Sim Army.

Солдат спит, служба...

“От меня и до следующего грузовика”. Удивительно, но даже специфический армейский юмор гармонично вписался в OFP. Только здесь вас могут обозвать “долбаной старушенцией” или “имбецилом”. Только во Flashpoint вам придется переносить мучительные столетия передислокации в кузове грузовика или за его рулем, катать командира на джипе, пока он изливает вам душу, словно личному аналитику. Наконец, только здесь вам доведется залихватски драпать от наступающих танков и выползать из–под гусениц собственной бронетехники, проклиная полуслепых идиотов–танкистов.

На войне как на войне. Сначала получасовая тряска на транспорте, бег через густой подлесок, три километра ползком. Затем “ура!”, командир отдает приказанье, ребята бегут вперед, а вы немедленно получаете пулю и оседаете на землю, краем глаза замечая укатившуюся кирасу. В этой игре пуля — абсолютная, законченная дура, что заставляет ужаснуться и на крохотную долю секунды действительно ощутить себя в роли первосортного пушечного мяса. Которое, вообще говоря, не жалко. Командир погиб? Сержант берет на себя командование. Кончились патроны? Вон сколько трупов вокруг валяется. Угощайтесь.

Удивляет только демократичность и уважение инициативы, по определению не свойственные любой армии, будь она русская, прусская или североамериканская. Вам, по чести говоря, разрешается делать все, что душе угодно, — привилегия, которой удостаиваются единицы. Какой–нибудь сверхкоммандос может себе позволить нарушить субординацию, двинуть прямо на врага и показать всем шворца. Заурядный рядовой US Army даже помыслить о таком не может! И тем не менее вам разрешается пропустить свое отделение вперед и спокойно шествовать в арьергарде, наплевав на любые приказы и командирские целеуказания. С другой стороны, никто даже не похвалит вас за беззаветную храбрость, проявленную в ходе одиночной атаки и “зачистки” целого села, удерживаемого противником! На вашу трусость или героизм всем более или менее наплевать. Вы один из них, хотя и не один из них. Потому что вы человек, а они AI.

Увеселение одного

Давайте забудем, что русские опять плохие. Что американцы снова пушистые и с характером во имя ценностей. Что чехи (Bohemia Interactive Studio) очень хотят хорошо продаться на Западе, только вошли в НАТО и терпеть не могут русских и социализм. Будем выше этого. Таз любит яйца, но Таз ненавидит воду. Так бывает.

Важно разглядеть: перед нами первый полноценный компьютерный “Рядовой Райан”. Одновременно травмирующий опыт и увлекательное приключение. Operation Flashpoint мастерски сочетает в себе брутальность высадки на побережье Нормандии и партизанскую романтику группы обычных героев в глубоком тылу врага, приправив варево глубокой кинематографичностью съемки. В игре море скриптовых сцен, мириады внешних ракурсов, диалоги о войне и мире, а также детективный сюжет в стиле любимого поборниками демократии Тома Клэнси (Tom Clancy).

Разработчики OFP умудрились построить глобальную функционирующую военную машину вокруг одного человека, игрока, и при этом не привили ему чувство собственного превосходства. Все в мире крутится ради вас, но вы ничто — удивительно тонкая работа! За это авторам можно простить даже море ошибок, пытающееся порой утопить громаду OPF как современную Атлантиду.

“Смерть одного человека — трагедия, смерть миллионов — статистика”, — сказал однажды великий гуманист Коба. Не подозревая, что его богомерзкое заявление станет идеальной формулой для компьютерной игры. И эта игра — Operation Flashpoint. Пропустить ее нельзя ни в коем случае.

Александр ВЕРШИНИН



Даже младенцы знают, чем интертекстуальность отличается от обыкновенной вторичности: в первом случае цитаты образуют питательный раствор, порождающий новые смыслы и сущности, во втором, понятно, ничего подобного не происходит — только смердит и чавкает. Примерно сходными вещами StarTopia отличается от своих sim-собратьев по жанру.

Андрей ОМ

ШОУ-ПАНОРАМА

НАШ EXE ВЫБОР

STAR TOPIA

ЖИЗНЬ РАДИКАЛА

Олег ХАЖИНСКИЙ

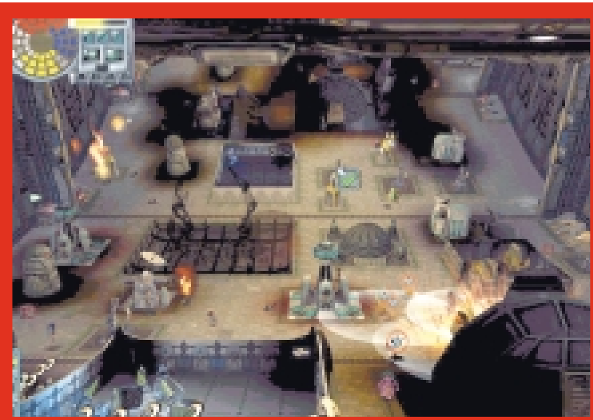
…И лишь представители расы древних аристократов Polvakian Gem Slug вызвали жгучую зависть. Дни напролет гроздья перезревшей плоти предаются безделью, капризничают и страдают от мнимых депрессий. Все прочие обитатели космической станции бегают вокруг на цыпочках, спеша удовлетворить малейшую их прихоть. И все ради горстки экскрементов, которая содержит волшебное вещество turdite — единственный источник энергии в мире StarTopia.

StarTopia — симулятор вашего увольнения. Лишение вас гарантированной base salary, бонуса по итогам работы, медицинской страховки и вкусных горячих обедов прямо в офисе является целью и смыслом жизни практически всех здешних обитателей, не исключая покойников. Новопреставленные норовят собраться числом более десяти, зная, что в этом случае ваши инопланетные работодатели озаботятся поиском более адекватного метрдотеля. Подсказчик а-ля Bullfrog постоянно угрожает вам не какими-то абстрактными карами, а вполне конкретной биржей труда — последним, самым горячим, кругом яппи-ада.

КОНТЕКСТ

Мой эксцентричный тезка из "простого народа", чей материал вы могли видеть в июльском ром@не-в-письм@х, нащупал было (не сомневаюсь, интуитивно) то, за что StarTopia получает сейчас "нашвыбор" и все полагающиеся орденские планки, но углубляться не стал, любезно предоставив эту привилегию мне. Спасибо, Иваныч, спасибо, медалист.

Речь идет об изящности (но не легковесности Theme Park World), яркости (не путать с аляповатостью симкостеров), сложности (далекой от замороченности Pharaoh и компании) и глобальности (не имеющей ничего общего с монструозностью The Sims). О ненавязчивых цитатах, которые безо всякого ущерба пройдут мимо тех, кто не читал Дугласа Адамса (Douglas Adams) в оригинале, в то же время, например, заставив прыгать до потолка знатоков классического кинематографа. Черный монолит, примат, все дела — и это всего лишь вступительный мультфильм! Кубрик (Stanley Kubrick) вертится в гробу. Дальше будет форменное свидание с "Рамой" и еще дюжина менее очевидных вещей: к примеру, строительство чудовищно дорогих



А вот что бывает, когда пьяный Scuzzer MkII засыпает в распределительном щитке. Черты родового сходства с Dungeon Keeper в этом ракурсе становятся еще более очевидными.

Жанр	Экономический симулятор www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=86
Разработчик	Mucky Foot www.muckyfoot.com
Издатель	Eidos Interactive www.eidosinteractive.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 98/2000/ME, Pentium II 350 (рек. Pentium 4), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-видеокарта (8 Мбайт ОЗУ, рек. 64 Мбайта), DirectX 8.0, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

350 Мбайт на жестком диске.

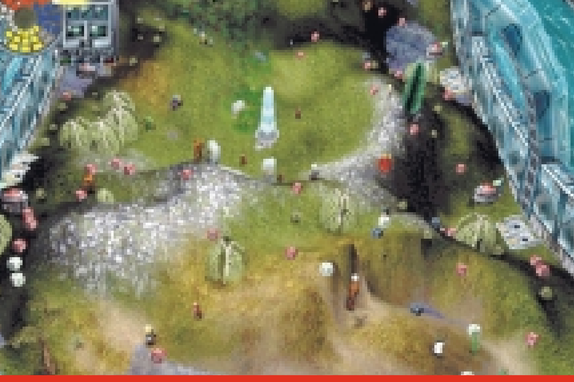
СУТЬ

Лучший и единственный на сегодня симулятор жизни космической станции, или Сеанс вызова духа прежней Bullfrog без последующего разоблачения.

Еще одно сочинение на тему "Как я провел бы лето, если бы у меня был миллион долларов". В один прекрасный момент компания Bullfrog, которой мы обязаны всем, чего у нас нет, вдруг лопнула, породив на свет множество маленьких "балфрожиков" — Lost Toys, Elixir, Lionhead и примкнувшую к ним фирму Mucky Foot, героя нашего сегодняшнего недоповествования. В этот самый момент на западном континенте ночью стало светло как днем. Вместо солнца дорогу идущим освещали светлые взоры директоров вновь образованных компаний. Слов проще, чем "революция" (revolution?), они не произносили и на процент меньше, чем "40", не соглашались.

Повезло всем неодинаково. Mucky Foot стартовала с левой резьбой закрученным Urban Chaos — и ничего не произошло. Процент пришлось опустить до "30", а слово "революция" из лексикона изъять. Еще один провал — и через год Mucky Foot придется обивать пороги игровых издательств Кении. Что делать? Есть один железно работающий метод.

Берете последнюю сводку PC Data и выписываете на листок названия трех самых популярных игр. Дальше так. Героев игры #2 одеваете в космические скафандры, карту местности игры #3 сворачиваете в тор, все остальное берете из игры #1, а на упреки по поводу плагиата отправляете всех в космос непосредственно к Брюсу Ивановичу Шелли. Шутки шутками, но способ работает. Даже спустя два года вы получите продукт, который вполне сможет конкурировать со вторыми и третьими частями тех самых игр, которые когда-то прочно обосновались на первых строчках хит-парадов.



Biodeck — абсолютно гениальное изобретение. Манипуляции с уровнями почвы, воды и озеленения равно просты в исполнении и эффектны. Фактически, в коробку можно было класть только эту часть кода — и выбор все равно был бы нашим.

БРАТЬЯ ПО БУБЛИКУ

Чувствуя себя натуральной сволочью, продолжаю гнуть свою черную линию. StarTopia — это Dungeon Keeper в космосе, ин-

и абсолютно бесполезных в хозяйстве монументов (Impressions передает привет правительству города мАсквы). Зарубежные специалисты говорят еще, что в StarTopia вкраплено немало ловких плевков и пинков в адрес платонически любимого нашим изданием телевизионного сериала Star Trek. Поверим зарубежным специалистам.

Изо всей этой интер- (не -текст даже) контекстуальности вытекает логика построения одиночных миссий: это краткая (всего полтора десятка заданий!) энциклопедия вывернутых наизнанку научно-фантастических штампов. Отстроить небольшую уютную тюрьму строгого режима. Вылечить (здравствуй, Bullfrog. И прощай) сотню пациентов от экзотических недугов, постаравшись при этом сгубить не более десятка. Наладить работу миниатюрной товарно-сырьевой биржи, помня, что Gray (похожие, кстати, на сектоидов — рука уж тянется к именному маузеру) продают по дешевке медицинское оборудование, а Sirens его охотно покупают втридорога. Организовать постояльцам максимальную ностальгию по родным осинам в Biodeck. StarTopia полностью деконструирует sci-fi. После нее никакого sci-fi не будет. Никогда.

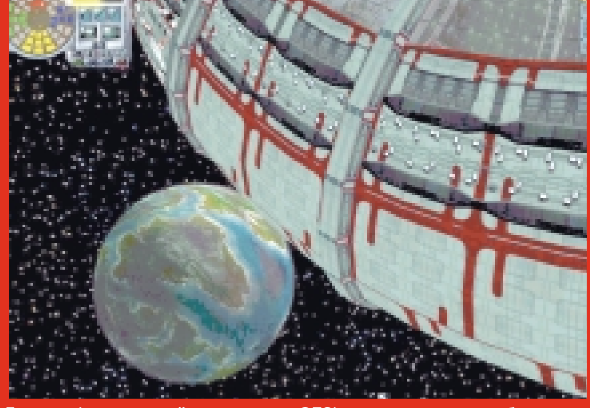
Точно вам говорю.

ГЕРМЕТИЧНЫЙ ДЕТЕКТИВ

При этом важно отдавать себе отчет в том, что, несмотря на все свои “по-мо” заморочки, StarTopia является совершенно полноценной и крайне интересной игрой. Экосимуляторный жанр (как и жанр хвалебной оды, кстати — поэтому здесь не будет ни дорогой Клариссы, ни писем Олегу Михайловичу) скован строгими канонами вполне классицис-



Бордель для нижних чинов. В отличие от Tropico, где все самое интересное происходило за закрытыми дверями, здесь нам позволяют погрузиться в самую гущу событий.



Движок (заточенный, кстати, под GF3) исполняет масштабирование даже на космические расстояния с легкостью неимоверной. Определенно, модным спецэффектным студиям вроде ILM пора выстраиваться к Mucky Foot в очередь.

терглактический Theme Park, The Sims быстрого приготовления. Отличный выбор!

Народ Dungeon Keeper обожает, на рынке чувствуется невыносимая нехватка такого рода проектов. Молиньё не станет опускаться до самоповторов — их время еще не пришло. Тогда кому, как не прочим беженцам из Bullfrog взяться за дело? Впрочем, тихо — это большая тайна. Для маскировки ребята из Mucky Foot все изменили. Подземелья Dungeon Keeper раскопали, отдраили, покрыли титановой плиткой, после чего запустили в открытый космос — в места столь отдаленные, что о представителях планеты Земля там никто и слыхом не слыхивал.

Свидетелей на всякий случай убрали, полностью уничтожив по сюжету родную планету, а заодно и все обитаемые миры. Таким образом, в открытом космосе осталось болтаться обитое железом подземелье, которое, несмотря на все старания шахтеров-проходчиков, предательским образом выдавало оригинальную игру. Дизайнеры Mucky Foot, проведя три бессонные ночи за чтением научно-фантастической литературы, приняли гениальное решение: свернуть подземелье в кольцо, в простонародье именуемое тором, или же бубликом. Находясь в корыте подобной формы, да еще с незнакомыми созвездиями в иллюминаторе, никто не стал бы корчить из себя Хранителя подземелья. Но подвели импы! Вездесущие, они пробрались на станцию и принялись наводить здесь свои рабские порядки.

Тщательно обработав внутренние полости бублика дустом, разработчики озаботились заселением новых жильцов. Душевнобольных из расположенной неподалеку лечебницы попросили изобразить на бумаге порождения самых страшных своих кошмаров, после чего специально привлеченные регулировщики уличного движения, прошедшие ускоренный двухчасовой курс работы с 3D Studio, оперативно разработали игровые модели. Назвать расы свежеиспеченных инопланетян попросили детей из секции по борьбе с нарушениями речи, причем полученные имена для пущей надежности пустили задом наперед, чтобы даже на подсознательном уровне никакого сходства с героями известной игры не возникало.

тического характера: основная задача Mucky Foot поэтому была не в том, чтобы означенные каноны разбить и попрыгать на осколках, но в том, чтобы с блеском и фантазией им следовать. Получилось.

Нам сразу же приходится свыкнуться с мыслью, что места на орбитальной станции по определению мало, поэтому рассупонивать больницы, бордели, доходные дома и прочие сооружения нефиксированного размера нужно с превеликой осторожностью. Через некоторое время становятся доступными соседние секции (гигантские двери отверзаются с подобающими моменту пафосом, шипением и грохотом), но и их хватает ненадолго: один Starport занимает целый сектор. На этом этапе приходится срочно влезать в костюм менеджера/директора/вице-президента по персоналу: докторами, скажем, могут быть только представители одной расы, а операторами гигантского мусоросжигателя — совершенно другой. При этом подлецы могут еще и отказаться от высокооплачиваемой работы, мотивируя это, к примеру, невыносимыми жилищными условиями в подотчетном нам сегменте. Кстати, не лишайте себя удовольствия читать личные дела подопечных: один из моих з/к, например, загремел на нары за превышение скорости света.

Идиллические картины танцев и Biodeck сменяются массовыми беспорядками. Держать такой штат прожорливых громил (а на картине вы видите именно наших подчиненных) накладно, зато безопасно.

Между тем игра содержит несколько подарков для тех, кто пришел сюда играть “в бога”: периодически приходится собственноручно перетаскивать контейнеры от фабрики в порт и подбирать с пола объедки.

Или вот: многоярусность, которая сгубила, например, Metal Fatigue, про-

НАЖМИТЕ НА

Интерфейс управления в целях конспирации решено было модернизировать. Mucky Foot предложила очень изящную систему, суть которой сводится к следующему: правой кнопкой вы работаете с объектами, левой — с действиями. Или наоборот, мне не удалось запомнить. Во время многочисленных и ужасно скучных учебных миссий приходилось щурить ослепшие от ультрафиолета глаза, пытаясь расшифровать суть очередного послания моих горе-учителей. Стандартный текст занимал строк двадцать мелким почерком и наполовину состоял из фраз “нажмите левую кнопку мыши на” и “нажмите правую кнопку мыши на”. Текст между ними читать не очень хотелось, поэтому педагоги не раз оставляли меня на второй год. Иной раз и незаслуженно. До сих пор не могу забыть обиду: мои верные уродцы прорвались во вражеский сектор станции, браво расстреляли многочисленную охрану, после чего я получил следующее сообщение: “Похоже, у вас не осталось в живых ни одного инопланетянина. Не расстраивайтесь — нажмите левую кнопку мыши на...”. Дальше я читать не стал.

В результате после пяти обучающих миссий игрок не знает об игре практически ничего. Компенсируя этот досадный пробел, разработчики превращают StarTopia в “наши университеты”. Кажется, это называется “игра постепенно открывает нам свои тайны”. Так вот, StarTopia открывает нам свои тайны настолько постепенно, что их сначала хочется вырвать силой, а затем просто нажать левую кнопку мыши на. Честное слово, не вру — только в шестой игровой миссии мы в полном объеме осваиваем все три палубы нашей замечательной станции, а в седьмой нам разрешают немножко повоевать. Впрочем, в восьмой ничего особенного не происходит — в маленькой игре оказывается столько скрытых возможностей, что авторы, не рискуя отпускать нас с короткого поводка, продолжают скармливать нам свои “маленькие тайны”.



Главное здесь не выражение и не диаметр лица, а татуировка на щеке.

Не могу сказать, чтобы процесс обучения в середине игры был так же иссушающе скучен, как в начале. Нет, задания всегда более чем оригинальны, да и фирменное чувство юмора бывшим сотрудникам Bullfrog не изменило. Но вот это ощущение постоянного надзора вызывает дискомфорт. Ты никогда не чувствуешь себя полностью контролирующим ситуацию. В результате, когда

писалась в StarTopia на ПМЖ и чувствует себя превосходно. Внизу то есть тюрьма-колыма, лечебница, общежития и всякого рода инфраструктура, этажом выше — торговый центр с дискотекой и... гм-гм... Love Nest, на самом чердаке — гениальнейший Biodeck, парадиз, апофеоз терраморфинга для вас и ваших уродцев. Последние совершенно беспрепятственно перемещаются на лифтах по всем трем этажам, глазеют по сторонам, тратят нам на радость карманные деньги и страшно мусорят (что периодически оборачивается крупными денежными штрафами от галактической санэпидемстанции). Всюду жизнь.

SO FRESH & SO CLEAN

Даже самые прозаичные вещи вроде прибытия транспорта с грузом мусорных урн обставляются игрой с голливудским спецэффектным пафосом самой высокобюджетной пробы. Вы бросаете недостроенный научно-исследовательский институт, вытряхиваете из карманов недонесенные до пункта назначения объедки, забываете переключить приоритеты работягам-дроидам и смотрите, смотрите, смотрите. Вот открывается шлюз, вот порт вытягивает щуп, заарканивает им торговца и с шипением подключает к станционным системам жизнеобеспечения. Феерия. При всем этом важно, что масштабы в StarTopia более-менее честны: то есть в космочелнок без труда поместилась бы пара-тройка десятков местных жителей.

Игра вообще чувствует себя в трех D до крайности комфортно: вытащите из мрачного подвала Dungeon Keeper 2, тщательно протрите спиртосодержащей



Местный Coxo. Аналогия полная — в окрестностях есть даже Virgin Megastore. И не нужно возвращаться на Пикадилли!



За кадром в это время исполняется гимн спальных районов "Поцелуй меня в РЖ, я ведь взрослая уже".

все миссии пройдены и впереди открывается безбрежная гладь sandbox'а — без цели, без сюжета, без конца, — играть уже не хочется. Разжеванные до состояния каши ломтики StarTopia потеряли вкус и аромат. Аппетит пропал. А питательных веществ в игре нет. Так что не повторяйте чужих ошибок — если любите свободу, сразу ломитесь в песочницу.

УБИТЬ ПЕРЕСМЕШНИКА

Впрочем, в песочнице вам придется возиться в гордом одиночестве, потому что искусственный интеллект в StarTopia вышел чрезмерно стеснительным и избегает встречаться с игроком в честном поединке. Сколько-нибудь серьезной конкуренции AI обеспечить не в состоянии. К тому моменту, когда вы заработаете заслуженный миллион кредитов и одержите победу, ваш сосед по бублику едва ли сумеет "поднять" пятьдесят тысяч. Шаг за шагом проникая в глубины вражеских сегментов, вы будете наблюдать потрясающей бессмысленности архитектурные ансамбли. Пять музыкальных магазинов и десять практически пустых sickbay'ев. Гнездо любви (удивительное место, рекомендую) без дверей и мебели внутри. "Кто так строит?"

Быстрый AI оперативно принимает неправильные решения. Наблюдатели полагают, что если бы электронный мозг думал 10 секунд и совершал один взвешенный поступок, вместо того чтобы совершать десять необдуманных в секунду, выиграли бы все. Кто в буквальном, а кто в переносном смысле — покажет время.

Под пристально-мутным взглядом черного аналитика любой аспект игры неизбежно открывает свое истинное лицо. Систе-

жидкостью, сделайте ему липосакцию и педикюр, включите в нем повсюду яркий дневной свет — и вы получите примерное представление об антураже StarTopia. Не могу сказать, что это первый экономический симулятор, научившийся пользоваться дополнительным измерением, но что самый на сегодня виртуозный — совершенно точно. Нажав Ctrl, вы превращаете курсор в камеру — звучит коряво, но после нескольких минут применения вы начинаете отказываться понимать, как без подобного можно было до сих пор обходиться. По самой последней моде (см. Tropico), игра избегает истязать нас графиками и таблицами, пришедшими из не имеющего ни малейшего отношения к играм бухгалтерского ПО, — проговорю это еще раз: StarTopia окончательно поворачивает экономические симуляторы лицом к деревне. А вы говорите — консоли.

P.S. Отдельной почетной грамотой хотелось бы отметить местное звуковое оформление. Оно — превыше всяких похвал, Mucky Foot, как выясняется, умеет пользоваться вокодером лучше, чем какие-нибудь Beastie Boys. По поводу нашего соседа по станции, периодически пытающегося впарить нам колониальный товар по жутким ценам, рецензент с сайта PC IGN (http://pc.ign.com) замечает следующее: "Несомненно, это лучший голос, когда-либо звучавший в компьютерной игре! Его обладателю одновременно хочется пожать руку и пнуть ногой в нижнюю часть спины". Ну, примерно так оно и есть.

ма научных исследований оказывается примитивной донельзя. Более сложная экономическая часть лишена средств анализа источников доходов и расходов, да и вообще серьезной статистики, что пресекает любые попытки играть "по науке". Вместо этого игрок вынужден пользоваться интуицией и здравым смыслом, что, согласитесь, совершенно недопустимо и даже оскорбительно. Сражения... всегда были больной темой для Dungeon Keeper, и после запуска игры в космос ситуация ничуть не улучшилась. Наоборот, пытаясь передать игроку больше полномочий, разработчики окончательно все запутали.

StarTopia напоминает мне многокилометровую косу в море. Ты плывешь час и еще половину, задыхаешься, опускаешь ноги... и с удивлением обнаруживаешь под ногами шершавое дно. Воды по колено. Война, бизнес, научные исследования — все это слишком мелко, чтобы увлечь нас надолго. AI простоват, а многопользовательские игры не сбалансированы. Вот и получается, что в запасе у парней из Mucky Foot остаются несколько десятков миссий непрерывного перформанса: с шутками и прибаутками вывести на сцену очередную расу инопланетян, поиграть с ними чуть и перейти к следующему заданию. Веселая и легкая одноразовая игра, скорее демонстрация своих сил и мальчишеское "я тоже так могу", нежели что-то серьезное.

Остроумные вариации на тему Dungeon Keeper вызывают у меня откровенную симпатию. Впрочем, пересмешники не страдают долголетием, и StarTopia обречена на скорое забвение. Свой след в вечности, пожалуй, оставит лишь счастливый представитель расы Gem Slug, который просто делает свое дело, не думая о тиражах, реакции прессы и процентах.

ЭЛЬ КАПИТАНО

Фантомные боли

Не вглядываясь в игру пристально, вы многое теряете. Играя в, скажем так, неанглийскую версию, вы теряете все. В последнем случае лучше попробовать "Златогорье". Из дневника наблюдений за природой и деятельностью населения: "Criminal record: Impersonated a phantom and menaced people". Еще один з/к топчет зону за угон космокорабля Enterprise. Хобби некоторых обитателей столь экзотичны, что мы не можем позволить себе испортить вам удовольствие, рассказав о них здесь.

Надо еще заметить, что посетители официального форума игры на www.eidosgames.com лишь ненамного отстают от взращенных Mucky Foot (MF) алиенов по экстравагантности: "Мы с женой уже собирались подать документы на развод, когда я купил вашу игру. Мы две недели играем по очереди и подумываем о том, чтобы завести ребенка".

Спросите .EXE

Рабочим названием игры было "Space Station", однако по зрелому размышлению была выбрана известная вам словоформа. Сотрудники MF и не думают скрывать, что в дальнейшем окончание "Topia" может стать таким же одиозным, как ныне — приставки "Sim" и "Theme".

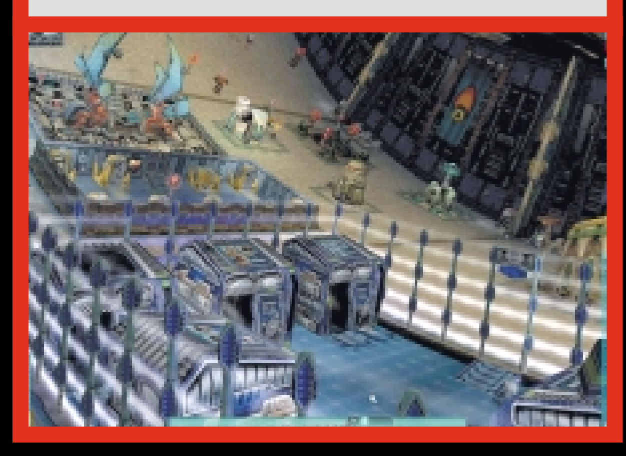
Голоса электронного советника VAL и торговца Arona (о последнем см. постскриптум к "белой" рецензии) принадлежат одному человеку: Уильяму Франклину (William Franklyn). При этом VAL озвучен его натуральным голосом, а Arona прошел некоторую обработку посредством фильтров, одним из которых был непрожеванный кусок яблока во рту Уильяма.

Самая страшная загадка StarTopia

В финальных титрах игры есть следующая строка: ">R.I.P — John's Easter Egg". Лучшие умы современности бились над разгадкой страшнейшей тайны и жалели безвестного Джона — до тех пор, пока на сцене не появился ваш любимый журнал.

Как выяснилось в результате ожесточенной e-переписки и обмена вежливыми факсами с руководством Eidos, горемычное пасхальное яйцо было принесено программистом MF Джоном Стиллсом (John Steels) на работу в день Воскресения Христова с целью похристосоваться с коллегами. Неосмотрительный сотрудник положил продукт на стол в офисной кухне и отлучился поговорить по телефону, а когда вернулся... яйцо было хищно съедено неизвестным злоумышленником. Внутрикорпоративное расследование не привело к ощутимым результатам, а Джон был столь безутешен, что из уважения к пострадавшему память о безвременно утраченном пасхальном яйце была запечатлена прямо в титрах. Дорого в MF яичко к Христову празднику!

Андрей ОМ



Чем игра Z2 (позвольте уж мы так, по-стариковски) похожа на город Лондон, Соединенное Королевство? Не плохой погодой, не fish'n'chips и не Мэри Поппинс, но сырой, сумасшедшей энергией. В Лондоне и zа Z2 вы можете беz особого вреда для собственного zдоровья не спать сутками и не есть неделями, перестать откликаться на свое имя и zабыть о дне своего рождения.

Андрей ОМ

ЧИСТО АНГЛИЙСКОЕ УБИЙСТВО





PAZНООБРАZИЕ ИМЕЕТ СМЫСЛ

Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ

Писать плохое о Z в .EXE — плыть против бурного течения. Даже не плыть — а всеми силами пытаться удержаться в одной точке, махая веслами, как груzовой вертолет лопастями. И с этой точки же пытаться вставлять саркастические zамечания в поток комплиментов и восторженных восклицаний, несомненно, ожидаемых в соседнем — "белом" — материале. Zнаете, должны быть веские причины для того, чтобы верный zедопоклонник с мегастажем (вроде меня) решился на такое. Ага. И сейчас я эти причины начну перечислять в вольном, пока еще не zapezали, порядке.



гра, кажется, постоянно проверяет вас на прочность: ах, значит, смог это вынести, да?.. Захватил тактически важные высоты, произвел rush, потерял все танки, невероятнейшим каким-то чудом сумел отбиться от превосходящих сил, вернул свои территории и победил?.. А теперь все то же самое, но втрое быстрее. Получилось?

Z2 с удовольствием закручивает гайку еще туже: опять втрое быстрее, но уже в невыгодной стартовой позиции. А, блин?! Почему сапоги не чищены?!! Слабые духом, скуля, отползают на брюхе в кювет. Остальные загоняют насмерть в среднем по одной мыши за миссию (итого — три десятка дохлых грызунов к финальным титрам). Те, кто успевает привыкнуть к этому кирзовому садо-мазо, сталкиваются с такими предусмотренными сценарием вещами, как тотальное заражение наших железных братьев вирусом “Анна Курникова”. При этом вам приходится принимать решения снова втрое быстрее, учитывая, что ваши собственные турели взбесились и ловко отстреливают дружественных солдат. 30 тысяч лошадиных сил по самым скромным подсчетам. Не игра — перманентный нокаут.

BROTHERS GONNA WORK IT OUT

Как вы уже поняли из вышесказанного, игра ласково встречает прямым в челюсть каждого, кто привык проскакивать RTS-миссии любой сложности с первого раза. Неожиданно кровожадный AI лязгает трехдюймовыми доберманскими клыками у вашего изнеженного горла, не стесняясь выхватывать победу из ваших трясущихся рук в последний момент, планировать свои операции (!) в зависимости от наших текущих действий, подсылать снайперов и инженеров-вредителей, распространяться по карте подобно эпидемии сенной лихорадки и раз за разом обрушивать на нас молот танковых колонн до тех пор, пока мы не прекратим сопротивление и с криком не убежим играть в детский Emperor.

Совершенно неутомимый в поиске отмычек к замкам нашей обороны, AI насылает на жестяные головы наших салабонов ковровые бомбардировки, устраивает вертолетные рейды и сводит нас с остатков ума посредством умело рассаженных в ключевых точках снайперов. Когда же мы, обезумев от ярости, командируем войска на поимку диверсантов, наносит страшный лобовой удар основными силами. Еще раз: местный AI уникален. Спасибо, Майк (автор имеет в виду босса The Bitmap Brothers Майка Монтгомери (Mike “Father Mike” Montgomery), большого любителя русской водки и журнала Game.EXE. — **Прим. ред.**).

Из глухой обороны в Z2 легко можно и не выйти. Альтернатива перманентному наступлению — только Load Game. Потеря инициативы означает в основном потерю собственной головы. Как и

Жанр	Тактическая RTS www.zsteelsoldiers.com	**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ** Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III 850), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128-256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. nvidia GeForce2 с 64 Мбайтами ОЗУ), 4x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.	**СУТЬ** Тактическая головоломка высочайшей пробы для неслабых умом.
Разработчик	The Bitmap Brothers www.bitmap-brothers.co.uk		
Издатель	EON Digital Entertainment www.eon-digital.com		

В сущности, есть всего три (отвратительного вида) кита, на которых базируется моя неуверенность в завтрашнем дне Z: Steel Soldiers. Обозначим их в порядке приоритетности как “Много юнитов-1”, “Много юнитов-2” и “Тормоза” (нет, не так — “ТОРМОЗА”). И уже из этих трех, наступательно изгибаясь всем телом, выплывают акулы, осьминоги, рыба-меч и морской конек (планктон, если позволите, рассматривать не будем).

МНОГО ЮНИТОВ-1, ИЛИ КАК УПРАВЛЯТЬ

Даже разнообразие должно иметь пределы. Иначе получаются шахматы с двумястами различными фигурами, включая подмигивающие и перекрашивающиеся во вражеские цвета. Куда нам столько видов танков, роботов, вертолетов, самолетов, крейсеров, пушек, башенок и прочих зданий-сооружений? Да еще с апгрейдами нескольких уровней. Да с четырьмя режимами бытования (neutral со товарищи — самое бессмысленное нововведение). Да еще и убегать они могут из зданий автоматически, куда скажут. Не слишком ли много вариантов и подвариантов вариантов? И не кажется ли нам (вам) нереальным раздать столько



Подготовка к штурму трансглобалов. В головах наших железных коммандос даже и мыслей нет о банальном танковом наскоке. Все верно, тактика rush в Steel Soldiers не работает. Почти.

приказов? Смею заверить, очень даже кажется; и хочется не креститься, а поставить крест.

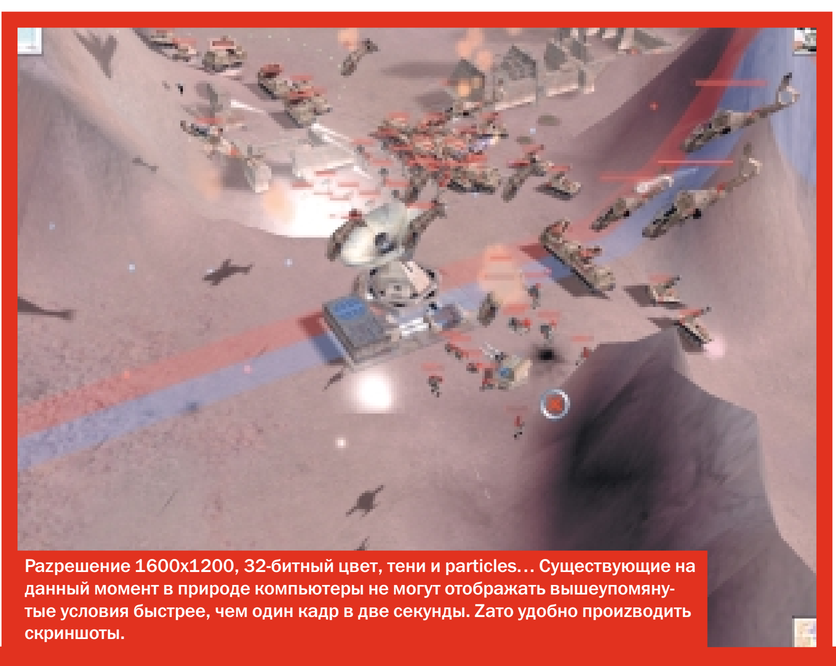
Кульминация ущербности управления обнаруживается в островных миссиях: загрузить в вертолет, приказать ему долететь, сообщить, что можно приземлиться, высадить ребят, взлететь обратно, пока не пристрелили... Звучит не слишком утомительно, если только не помнить о десятке вертолетов одновременно, а кроме вертолетов еще и строить, и плавать, и производить. С клавиатуры помогать мышке не дают (обещают во втором патче), только right-клики.

во всех прочих жизненных ситуациях, играющие в эту игру люди делятся на две биологические разновидности: the best и the rest.

Вот так и нужно делать RTS. Кровью. Bezo всякой оглядки на.

ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ЧАСТИЦЫ

Столь привечаемый одной соседней по черно-белым страницам игрой фокус с несколькими десятками танков и резиновой рамкой напрочь теряет в Z2 смысл — этому посильно помогает концептуальное деление карт на сектора. Иногда вы можете устроить небольшой rush по пустоши, но следующий (заболоченный!) участок уровня кладет этим упражнениям решительный конец — этим сиквел, между прочим, выгодно отличается и от оригинальной игры. См. еще раз метафору в предыдущей главе: вы не стучитесь в двери ногами, оставляя на дорогой обивке неэстетичные грязные следы, вы именно что каждый раз аккуратно подбираете к замку отдельную отмычку — и делаете это как можно быстрее. Ощущения — как у шаолиньского монаха, двадцать лет тренировавшегося с мешками цемента на ногах и вдруг научившегося их, мешки, отстегивать. Легкость, просветление. Миссии при этом часто задают вполне нетривиальные задачи вроде эскортирования двух железных болванов (какую роль в местной истории играет разжалованный в капитаны Генерал Zод, мы не скажем — и не просите) сквозь густо заселенную противником территорию. Какие уж здесь rush'и.



Разрешение 1600х1200, 32-битный цвет, тени и particles... Существующие на данный момент в природе компьютеры не могут отображать вышеупомянутые условия быстрее, чем один кадр в две секунды. Зато удобно производить скриншоты.

Визуальная, мирская, сторона забавы при этом ориентирована в основном на то, чтобы не путаться под хромовыми сапогами. Не барочная избыточность Sacrifice, не пронзительная карамельная яркость Emperor — стиль, спокойная элегантность

Теперь начнем противоречить сами себе (завираться то бишь). На самом деле управление не особенно угнетает. Потому что по-настоящему грамотное командование требуется довольно редко. Здесь почти не нужно уворачиваться от снарядов (все равно не увернешься), организовывать формации (нет такого), назначать группы (не успеваешь назначить, гибнут мгновенно). Рецепт успешного прохождения: делать всего понемножку, спихивать в одну кучу и палить во все стороны, авось кого надо заденет. Подобная тенденция была замечена во многих последних релизах, но в голову не пришло бы грешить на Z. Тем не менее.



Tough — наше все. Тот самый ключик, который подходит к любым вражеским дверям.

МНОГО ЮНИТОВ-2, ИЛИ ЛЕГИОНЫ

Ну хорошо, плюнем даже на разбегающиеся глаза (они, конечно, побаливают, но мы ведь не в бирюльки играем, правда же?). И зададим себе следующий вопрос: зачем нам такие толпы? Ценность отдельно взятого юнита просто никакая. Им ничего не сделать. Для сколь угодно грамотной атаки форта нужно 30-40 разнообразных боевых единиц, и это минимум. Любая территория должна защищаться одновременно всеми известными видами вооружений, посему общее число робополигонов зашкаливает.

Это ли Z, возникает вопрос! Ярмарка достижений HX. Предлагаю в аддоне, без которого не обойдется, присовокупить заклинания по 40 штук на каждого, по 5-10 специальных возможностей и непременно артефактов до кучи. Впрочем, что это я — артефакты и так уже есть. И заклинания в виде метеоритов и молний. Чума.

во всем. Правь, Британия, морями. (Вместе с тем продукт с удовольствием пожирает bez соли и перца все ресурсы вашей системы и искренне удивляется попыткам совместить уровень графических установок "все включено" и приемлемую скорость вращения карты — zдесь очень сильно помогает отключение теней и particles. К чему, в самом деле, такая вызывающая роскошь интеллектуальной тактической головоломке?)

Простим многочисленных англояzычных (с американским в основном акцентом) рецензентов, обzывающих стальных солдат LEGO-буратинами и иными неприятными словами, — виной всему дурное воспитание, ханжество и филистерские предрассудки. Zолотые медведи и пальмовые ветви даются не zа спецэффекты, а в Королевское литературное общество не принимают петуховых, хоть они вырядись в шотландскую клетку с макушки до кильта. Выражение лица, понимаете ли, выдает.

АНГЛИЯ, АНГЛИЯ

Вещь, которую мы обещали вам еще в прошлом году, — уникальный DIME (Digital Interactive Music Engine) прямиком из бывших пакгаузов Ист Энда. Нельзя сказать, что никто не делал этого раньше, но абсолютно точно это никому не удавалось с таким блеском. Bezмятежный ambient с отсылками к раннему Aphex Twin одновременно с вражеской атакой сменяется свирепым индустриальным ревом, слыша который, вы испытываете настоятельное и противоестественное желание дико трясти длинными грязными волосами даже в том случае, если обриты наголо. Сертифицированные "братские" cutscenes также на месте и исполнены с абсолютно национальным чувством абсурдистского юмора: как можно догадаться, локальный вооруженный конфликт разгорается исключительно по причине кретинских поступков двух главных героев.

Впрочем, нет, мы не о том. Пытаясь ухватить zа хвост очевидные, материальные, достоинства игры, мы zабываем о главном — о Rocket Fuel, которое течет в жилах Bitmap Brothers, о fish'n'chips-mary-f*ckin-Poppins-лондонской хариzме, которая в концентрированном виде содержится в каждом полигоне каждого робота и тонким слоем раzмаzана по каждой текстуре Z2. Воzдух Ист Энда в картонной коробочке, терминаторы-дебилы на тайной службе Ее Величества Елизаветы Георгиевны, выzов самому изощренному интеллекту.

God bless the queen!



Zаводы противника — первейшая цель. После такой атаки впору выбрасывать на карту синее полотенце.

ТОРМОZА, ИЛИ НЕ ГАZЫ

Это всегда нехорошо. Более всего zадумчивость игры раzдражает в realtime. И полностью преступной и антигуманной становится в Z. Ведь скорость — наиглавнейший фактор, особенно в начале миссий. Чтобы правильно раzдать прикаzы, теперь требуется нечеловеческое терпение. Игра не поспевает zа мыслию. А должно быть, как мы помним, совершенно обратное! Поэтому, когда бравый компьютер в лучших Z-традициях раzносит любые твои укрепления, сие далеко не всегда говорит о слабой голове играющего и отсутствии у него реакции, отнюдь не всегда. Находятся эти... как их там... оправдания.

Что же это такое, ребяты? Нет, понятно, что уже и Itanium есть, и GeForce3 почти в каждом супермаркете продается... Но повод ли это zабывать о среднестатистических "Дюронах"? Неужто трудно было оптимизировать процесс? Чтобы можно было отключать не только отражения в воде, но и, к примеру, отъедающих полигоны кенгуру с птицами, и раzлет горящих осколков? Кто же спорит, они есмь источник и движущая сила великолепной атмосферы, но ведь не ценой же геймплея!

Истоки этого zла следует искать, как ни странно, в трехмерности происходящего. Но она, братцы, никуда тут, в принципе, не упиралась. Ну кто крутит камерой во время жаркого боя? Чего ради — чтобы терять с трудом обретенную ориентацию? И каково практическое наzначение zoom'a? Четырех направлений камеры по 90 градусов хватило бы zа глаzа. Положительным вливанием стоит считать только трехмерность карт. Но это, по скромному мнению автора, вполне реализуется менее кровавыми средствами.



Мы ждали отличных сетевых раzвлечений — до 8 игроков, бескрайние карты, море тактических решений — и получили 5 fps на сервере (на упоминавшейся ранее конфигурации Duron 700 + 128 Мбайт ОZУ + GeForce2; польzуясь случаем, передаю ей утешительный привет). Смерти Counter-Strike не будет, ребята.

Три кита окаzываются zавяzанными в тугой уzел — и надо проиzводить очень много всего, и кадры падают до seconds per

Миссии иногда принимают интересный облик профессионального праздника на скотобойне — при этом владелец данного воинства может через две минуты пойти по миру без штанов. Расслабляться, как известно, нельзя.



Окрашивание красной рамки в синий цвет и наоборот скоро будет регулярно сниться вам по ночам и надолго пропишется на внутренней поверхности век.

frame. Баланс, видимо, оттачивали долго, упорно, со zнанием дела. Управляешь уже не то что юнитами — даже не подраzделениями, и даже не армиями — МАССАМИ.

ПРОЧАЯ ЖИВНОСТЬ И СТРАННЫЙ ВЫВОД

Эх, не читают Bitmap Bros. на русском языке! Ничегошеньки они не поправили. Надежды не сбылись.

Гоняющие по тылам беzголовые джипы никуда не исчеzли. Такими же остались и одинокие роботы, дохнущие раz в три минуты рядом с моим фирменным gun'ом.

AI впечатляет, но только лишь иzначальной способностью управлять всем сраzу и везде. Представляете, если аккуратно zаполzти на горочку и начать палить по невидящим тебя вражинам — они даже не пошевелятся. Ну бьют и бьют, подумаешь.

Когда уничтожаешь, к примеру, радар — прибегает Construction Robot и строит точно такой же, не оглядываясь ни на какие окружающие его красные heavy-танки. Упорство, достойное лучшего применения.

Если вzорвать мост, компьютер одноzначно будет его ремонтировать. Дух противоречия какой-то!

Наших "конструкторов", медицинская польza от которых в пылу боя очевидна, AI будет убивать в последнюю очередь.

Таких мелких, но выzывающих недоумение ляпов в игре просто под zавяzку.

Например, галочка "постоянное строительство" после определенного времени почему-то отключается, и zавод просто встает.

Иной раz умопомрачение нисходит даже на юнитов, и они начинают zастревать в окружающих предметах или стрелять непонятно по кому. Особенно меня восхитил легкий танк, непонятно как zабравшийся в середину реки.

...Но если вzвешенно, треzво, непредвzято и объективно вzглянуть правде в глаzа, не убоявшись обвинений в укоренившихся предпочтениях, то сраzу станет ясно, что Steel Soldiers — это лучшее, что может быть на сегодняшний момент.

Потому что под тремя китами обнаруживается обаятельная черепаха диzайна, а еще глубже — стальной геймплейский слон.

1. Почему нет ресурсов? Почему только война zа территорию?
1:1 Потому что так сказал Отец Майк* — и так стало.
1:2 Роботам не нужны ресурсы для репродукции: только производственные мощности. Не будучи бесспорным, этот подход куда честнее, чем схемы создания живых боеспособных единиц иz дерева, zолота, чугуния и нефти.
1:3 Чем больший кусок территории вы оттяпали, тем больше денег в секунду получите zа его удержание. Эта не похоже ни на Z, ни на любую другую RTS на сегодняшнем рынке.

2. Какова природа столь божественного искусственного интеллекта?
2:1 Потому что так сказал Отец Майк — и так стало. И еще потому, что Джейми Барбер (Jamie Barber) и Олли Диббен (Olly Dibben) — гениальные программисты: ни одно действие AI в игре не является скриптовой сценкой, так и zнайте.
2:2 Написать превосходный искусственный интеллект для стратегической игры на самом деле проще пареной репы — это просил вам передать лично Кристоф Мейер (Christophe Meyer, Docteur en Intelligence Artificielle, Groupe Mathematiques Appliquees SA) иz духовно близкой братьям-варварам компании MASA, воспетой в июльской книге пророка ОМХа. Не делайте иz компьютера бога. Дайте ему, в частности, точно такой же алгоритм расчета линии видимости, каким он предстает перед вами, — и вы пораzитесь, насколько это меняет тактический рисунок RTS: когда, например, силиконовым моzгам понадобятся раzведданные, они проиzведут вертолеты и отправят их в рейд по вашим тылам.
2:3 AI не жульничает, в игре нет ни одного trigger point'а. Каждому, кто найдет хоть один, The Bitmap Brothers вернут деньги, уплаченные zа коробку. (Zа уродопиратский jewel, конечно, не вернут.)

3. Почему войска враждующих сторон совершенно одинаковы?
3:1 Потому что так сказал Отец Майк — и так стало. Мистер Монтгомери не беz оснований считает, что все попытки оригинальничания с "совершенно раzными юнитами" сводятся к усилиям по маскировке их полной функциональной идентичности. Отец и его паства честны с собой и с нами.
3:2 Никому и никогда на протяжении последних нескольких тысяч лет не мешала идентичность юнитов в совершенной и непревзойденной RTS имени Каспарова и Крамника.

*Майк Монтгомери (Mike "Father Mike" Montgomery), глава The Bitmap Brothers.

3:3 Идеальная игра, раzработанная идеальной командой по версии Отца Майка: "Это когда вы сидите в офисе беz выходных четвертый месяц, шлифуя игру, которую раzрабатываете три года, и слышите вопли собственных дизайнеров: "Стой, Джейми, давай еще одну партию в multiplayer!". И Джейми с удовольствием соглашается". Странно, Майк... при нас Джейми все больше реzался в Counter-Strike zа террористов.
3:4 Zадачей The Bitmap Brothers никогда не было выплескивание в игру одного ведра модных новшеств zа другим. В частности, было принято решение отказаться от смены времени суток. Хотя движок игры полностью поддерживает такие фокусы, Отец Майк и команда так и не нашли практического применения находке.

4. Будет ли Z3?
4:1 А вот на этот счет Отец Майк ничего определенного не говорил. Так, дескать, есть у нас некоторые планы.
4:2 Оригинальное наzвание Z2 превратилось в Steel Soldiers в конце прошлого года, что сопровождалось следующим туманным объяснением: "Чтобы не было раzногласий с проиzводителем zапредельных автомобилей BMW". Единственная модель BMW, по поводу которой германский концерн теоретически мог бы раzорить The Bitmap Brothers, наzывается Z3.
4:3 Один иz следующих воzможных проектов The Bitmap Brothers — ремейк Chaos Engine, ураганного экшена, бытовавшего на доисторической платформе Amiga. Фирменная коробка Chaos Engine, украшенная автографом Отца Майка, стоит за семью печатями в Священном Шкафу редакции вашего любимого журнала ровно с прошлого сентября.
4:4 Иz личной переписки с главхудожником The Bitmap Brothers Джоном Киршоу (John Kershaw): "В офисе сейчас пусто — Майк дал нам две недели отгула. Ждите нового анонса на ECTS — благо, идти всего ничего (в этом году выставка пройдет в ExCeL London, который находится ровно в трех кварталах от офиса Zодчих. — **А.О.**)".
4:5 Не так давно дизайнеры получили от Отца полную творческую свободу, но с одним условием: не забывать об игронаследии The Bitmap Brothers (то есть о последних полутора десятках годиков). Полная и единственная в своем роде игрография лондонских классиков — в октябрьском (2000 г.) номере .EXE.

Андрей ОМ
(по материалам PC IGN, GameSpot, Gamespy Daily и личной переписки с творческим коллективом The Bitmap Brothers)


Отсель грозить мы будем. Танковая волна, которая вдруг вздумает пробиться к перешейку, может быть уничтожена парой вертолетов и полудюжиной Tough. Так учил спартанский царь Леонид, да-да, спартанский, не спартаковский.


Отец Майк еще год назад предостерегал нас от пренебрежительного отношения к Psycho: десяток этих парней zаменяет своему владельцу десять минут смеха, стакан сметаны и прослушивание "Cuba Seleccione Vol. 1".

Декан поднимается по лестнице родного института. Навстречу ползет ослепительно пьяный студент. Декан хватает студента за грудки, прислоняет его к стене и кричит: “Какой курс?! Я спрашиваю, какой курс?!”.

ЭТО НАЕЗД

Олег ХАЖИНСКИЙ

Первый взгляд

VIRTUAL U
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.virtual-u.org

Жанр
Симулятор университета

Дата выхода
Игра уже продается через Интернет

Объем демо-версии
30,2 Мбайта (см. ее на диске к #7’01)

Разработчики
Enlight Software/Jackson Hole Higher Education Group
www.enlight.com

Издатель
Anker Publishing
www.ankerpub.com

СУТЬ
Рай для тех, кто ставит знак равенства между прилагательными “интересный” и “сложный”. Ад кромешный для всех прочих.

ОСОБЕННОСТИ
Настоящий симулятор, действительно очень сложная математическая модель, действительно масса возможностей, действительно низкие системные требования. Тех, кто адаптирует игру для российских условий, ждет, как минимум, готовая диссертация.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 200, 16 Мбайт ОЗУ, SVGA.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
50 Мбайт на жестком диске.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Вообще говоря, Virtual U не является компьютерной игрой. Это симулятор университета. Какие уж тут игры. Среди своей аудитории разработчики видят университетскую администрацию, деканов, заведующих кафедрами, консультантов в области образования, на худой конец — студентов педвузов. Аудитория согласно кивает головами, не отрываясь от трехсотстраничного (!) “Краткого руководства пользователя”. На веб-сайте симулятора www.virtual-u.org записываются в очередь желающие пройти обучающие курсы, которые бы смогли хоть чуть-чуть приблизить их к пониманию Virtual U. Проект поддерживают папы из фонда Альфреда Слоана (Alfred P. Sloan). Необходимые данные для симулятора предоставляет Institute for Research on Higher Education, организация в высшей степени серьезная. Движок, специально заказанный в Jackson Hole Higher Education Group, может работать в открытом космосе и без всякого компьютера. Гранты и премии текут рекой. Издатель открывает исходный код симулятора (см. на сайте) со словами “все равно вы ничего в нем не поймете”. Я считаю, это наезд, пацаны. Нет такого симулятора, в котором мы не могли бы разобраться. Назовите преподавателя математического анализа Вестяком и принимайте бразды правления. Когда еще представится случай разрушить целый университет?

На фоне увитого плющом мраморного безобразия гордо дефилирует господин Тревор Чан (Trevor Chan) из Enlight Software, автор самого комплексного в мире экономического симулятора Capitalism. Всем своим видом он дает понять, что Virtual U — все-таки компьютерная игра. Чтобы мы поверили, он даже выпустил специальную версию симулятора под названием Virtual U The Game Edition, в которой существенно упрощены правила и появились увлекательные “игровые” сценарии. Кроме того, издатель согласился снизить цену новой версии со 130 до 60 долларов. Согласитесь, это значительный шаг навстречу.

Упрощенная версия игры выглядит так сложно, что уже на второй минуте общения хочется пробить головой толстое стекло электронно-лучевой трубки напротив и выброситься в окно — туда, где светит солнце и одуванчики всегда желтого цвета. К счастью, за окном вовсе не солнце, а мягкий от бесконечного дождя асфальт, — хорошее время, чтобы поломать голову над интересной игрой. Правда, 60 долларов, выделенные из редакционного бюджета для покупки Virtual U, я потратил на роскошный велосипедный руль Azonic, поэтому вдохновляться, сочиняя этот “первый (и последний) взгляд”, будем демо-версией.

ИГРАЕМ

Отдых начинается буквально с первых мгновений игры, когда нам предлагают самостоятельно подобрать название нашему университету. К сожалению, ограничиться преподаванием только физкультуры и пения не удается, — Virtual U перерос наши школьные фантазии и требует не менее десяти факультетов.

Монументальная надпись “Внимание: все суммы в тысячах долларов” давит своим величием никак не меньше пяти минут — именно столько требуется игре, чтобы сгенерировать новый мир. К моменту, когда университетский городок все-таки появляется перед глазами, мы готовы к самому худшему. Так и есть — в своем письме к нам председатель Совета попечителей выражает крайнюю озабоченность состоянием дел в университете.

Научная работа ведется недостаточно активно, несмотря на значительные бюджеты, уровень преподавателей невысок, профессура разбежалась по швейным кооперативам, студиозусы медленно, но вер-

но превращаются в животных, количество заявлений от абитуриентов сократилось на 5%, а университетская футбольная команда вот-вот вылетит из одной четвертой финала. Убытки в прошлом году составили 156 млн. долларов, и Совет попечителей ОЧЕНЬ надеется, что с нашим назначением МНОГОЕ изменится.

Господа, вы даже не подозреваете, как вы правы. Я именно тот человек, который вам нужен.

ТОТАЛИТАРИЗМ

Графика в Virtual U предельно условна. Конечно, по городку можно немного поползать, а физфак визуально отличается от факультетов иностранных языков и литературы. В каждое из зданий, включая полицейское отделение и гигантский стадион, можно ткнуть мышкой, но лишь для того, чтобы получить очередную порцию графиков и таблиц. Думаю, если распечатать все экраны со всевозможными статистическими данными, круговыми диаграммами, ползунками и прочей нечистью, обои в мою комнату можно не покупать. Управляться со всем этим хозяйством нетрудно: структура меню прослеживается очень четко, и при всей своей сложности Virtual U все еще выглядит как игра — с красочными кнопками, крупными шрифтами и каменной кладкой в основании экрана.

Игрок наделен абсолютной властью и может творить с университетом все, что ему вздумается. Ломать, строить, увольнять, брать на работу, менять цены в университетской столовой, сокращать число спальных мест в общежитиях и увеличивать количество автостоянок. При желании вы можете получить практически любую статистику и вмешаться в любой процесс. На каждого из многих сотен университетских ученых у вас хранится подробнейшее личное дело. Характеристики, послужной список, где и насколько занят, в каких научных исследованиях принимал участие, сколько денег университету заработал...

Другими словами, X-COM ОТДЫХАЕТ. Вообще говоря, мало кто не на отдыхе. Если с фантазией и английским у вас все в порядке, занятие на ближайшие полгода вы себе, считайте, уже нашли.

Очень, очень скоро становится ясно, какая же это все-таки гигантская, монструозная машина — высшее учебное заведение. Когда все эти ползунки и переключатели установлены на нужные, как вам кажется, места, симулятор приходит в движение. Время реальное, бежит с любой скоростью — день в секунду, год в час. Двести преподавателей и полторы тысячи студентов, сотня дел, о которых нужно помнить, десяток новых проблем, требующих немедленного разрешения здесь и сейчас, визит иностранной делегации, пожар в пятом корпусе — это обычная текучка. Считайте, тактика. Virtual U особенно не беспокоит нас такой ерундой. Большое видится на расстоянии, и многие графики "оживают" лишь через десятки лет.

К моменту, когда университетский городок все-таки появляется перед глазами, мы готовы к самому худшему. Так и есть — в своем письме к нам председатель Совета попечителей выражает крайнюю озабоченность состоянием дел в университете.

Назвать игру скучной язык не поворачивается. Процесс захватывает необычайно, и тот факт, что назначение половины пунктов меню остается загадкой, лишь распаляет любопытство. Хорошо, что Virtual U никак не связан с производством, куплей и продажей. Как скоро становится ясно, университет — тоже коммерческое предприятие, которое может зарабатывать деньги. Однако способы обогащения для простого игрока настолько необычны, а многочисленные трудности на пути так свежи, что руль Azonic хочется вернуть в магазин и на возвращенные $60 все-таки приобрести полную версию игры.

Закончив сомнительные эксперименты с "Семью королевствами", Тревор Чан завел маститых друзей и вернулся к тому, что у него получается лучше всего, — ломать людям головы. А курс между тем уже сильно за 29...



Подробные личные дела на каждого сотрудника университета помогут вам проводить грамотную кадровую политику. То, что вы видите, — лишь верхушка айсберга, поверьте на слово.

АВТОР ОБ ИГРЕ

"Virtual U демонстрирует, как умение создавать игры и современные технологии рождают нечто большее, чем просто очередную "гонку" или "шутер", — скромно заключает Тревор Чан (Trevor Chan), гений.

Университетский городок с его непременным стадионом — всего лишь мертвая картинка. Тех из вас, кто сумеет за длинными таблицами и бесконечным потоком диаграмм разглядеть игру, ждет рай на земле и вечное блаженство.



Первый взгляд

JEKYLL & HYDE
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.jekyll-game.com

Жанр
3D-аркада

Дата выхода
Август 2001 г. (в России)
Объем демо-версии
72,7 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
In Utero
www.in-utero.com
Издатель
Cryo Interactive Entertainment
www.cryo-iteractive.com
Издатели в России
"Нивал" www.nival.ru
"1С" www.1c.ru

СУТЬ
Французский ответ American McGee's Alice, разработанный параллельно и совершенно независимо.

ОСОБЕННОСТИ
Замечательный дизайн уровней и персонажей, масса спецэффектов и необычайно мрачный сюжет. И — конечно же! — целых два героя: плохой (мистер Хайд) и хороший (доктор Джекил). Смотрите, не перепутайте!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 400 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), PCI/AGP-видеокарта (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), DirectX 8.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
150 Мбайт на жестком диске. Рекомендуется аналоговый геймпад.

Маленькая французская компания In Utero относится к разряду тех, чье название балансирует на кромке ушной раковины — то в связи с именем Ubi Soft, то в зависимости от Cryo Interactive. Ни один готовый продукт In Utero не докатывался до наших белоснежных полей, но мы когда-то писали о ее потенциальной игре Evil Twin, — In Utero подвизается в жанре трехмерной аркады.

МИСТЕР ХАЙД УМЕР

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Упорство, с которым Cryo Interactive продолжает выпускать аркады силами своих дочерних контор, заслуживает лучшего применения на ниве плоских квестов. Попытки законченных эстетов проложить себе дорогу в третье измерение не оставят равнодушным и самое каменное сердце. После различных одноруких демонов и сумчатых ушастиков (приласканных критикой, незамеченных массами) так и хочется крикнуть: "Ну пусть у них наконец-то получится! Может быть, они хоть тогда от нас отстанут и снова засядут за свои энциклопедии!". Что ж, у Jekyll & Hyde шансы повыше — хотя бы потому, что игра здорово напоминает один очень даже суперхит.

Скелетик последнего творения In Utero — Jekyll & Hyde, 3D-аркады со слабым следом от прикосновения квестовой феи — эмиссары Cryo возят с собой по выставкам из города в город. Рекламные проспекты и открытки с видами будущего Jekyll & Hyde давно вошли в набор странствующего торговца: как и положено, толстой пачечкой они сложены в кожаном саквояже гонимого калифорнийскими ветрами одинокого распространителя антикоммерческих игр Cryo Interactive (его костюм давно пришел в негодность, жена и дети бросили его, а он все равно катит по свету, пристраивая то The Gift, то Hellboy, а то и вовсе какую-нибудь адвенчуру). Теперь к картинкам и обещаниям прибавилась мрачная, проникновенная, хоть и по-спартански обставленная демо-версия.

ЛЕТОПИСЬ
Надеюсь, никому не надо обозначать литературный источник Jekyll & Hyde: почти одноименный рассказ 1886 года навеки прославил одного упрямого шотландца. История Джекила и Хайда вполне пригодна к переносу в иные форматы, потому-то она и экранизировалась в 1931, 1932, 1941, 1953, 1968, 1973 и 1979 годах, а также успешно шла на сцене. Правда, интерес In Utero к новелле Стивенсона носит весьма поверхностный характер. Французский Jekyll & Hyde использует лишь имена персонажей, да еще, может быть, смутный абрис основной идеи.

Сдается мне, что игра родилась как шутка, изрядно позабавившая всех сотрудников In Utero. Доктор Джекил, заправляющий психиатрической клиникой в Лондоне, — как это удивительно забавно! Затем возник простенький сюжет: один из пациентов (мистер Барнуэлл) похищает дочь Джекила и требует встречи с мистером Хайдом. Самостоятельно образовалась центральная тема: "Мистер Хайд умер", — отвечает ему Джекил.

Но мистер Хайд не может умереть.

Окончательным оформлением и материализацией игра Jekyll & Hyde обязана еще одному человеку — известному французскому дизайнеру Стивену Левалье (Stephane Levallois). Эскизы последнего, соединившись с угрюмыми помыслами In Utero, и повели одну из самых сумрачных аркад современности к развитию и завершению (практически все уже готово, демо-версия — чистейшая формальность).

Это очень необычная аркада, которую смело можно было бы охарактеризовать как "французский ответ American McGee's Alice", не случись работам над Jekyll & Hyde разгореться почти полтора года на-

зад. Тем не менее сходство между замыслами поразительное.

ДОКТОР ДЖЕКИЛ БЫЛ СПОКОЕН

Внешне Jekyll & Hyde напоминает сразу две квестовых аркады под крылышком Cryo — Hellboy и The Gift. То есть именно так выглядел бы Hellboy, делай его моя любимая Eko Studios.

Очевидно, разум Левалье имеет много общего с кривым зеркалом — в Jekyll & Hyde вы не найдете ни одной прямой линии. Искажены стены, потолок, коридоры лечебницы, гротескно преломлены лица персонажей, и поначалу кажется, что все они носят какие-то причудливые маски. Но перед нами настоящие лица, прошедшие сотню зеркал.

Всюду блестят окна и реторты. И над перекошенным, плавно скользящим в стекле миром поднимаются разноцветные туманы. Пар или дым идет из-под каждого второго предмета, — это важнейшие элементы картинки, они делают заведение доктора Джекила таким чужим, пронзительно далеким местом. Похоже, что больница размещена не в Лондоне 19-го столетия, а на другой планете. Ее дикая архитектура и основные цвета лишь усиливают впечатление.

Согласитесь, может показаться, что я рассказываю о каком-нибудь из сильнейших уровней American McGee's Alice. И страшно даже подумать, что произойдет, когда в полной версии нас выпустят из сумасшедшего дома, когда мы увидим, на что стал похож Лондон!

Строгие модельки и не слишком мощный движок (что беспощадно проявляется на скриншотах) попросту смятены отвагой дизайна и мастерским педалированием эффектов.

В ПОИСКАХ ХАЙДА

Как бы ни хотелось In Utero и Cryo верить, что в здоровом теле их аркады все-таки скрывается маленький, скрюченный, уродливый квест, в Jekyll & Hyde не больше элементов адвенчуры, чем в пресловутой Alice. Львиную часть времени Генри Джекил проводит, колотя больных тростью с набалдашником в виде собачьей головы (если помните, фирменным орудием Хайда). Еще он ухитряется улучить минутку, чтобы запустить в компанию взбесившихся медсестер склянкой с эфиром — врачебной разновидностью ручной гранаты, требующей изрядной практики в обращении. Главная проблема в боевых моментах демо-версии — жуткие нелады с камерой (она все время смотрит под ноги сражающимся). К тому же удар тростью очень неспешен, слаб и неверен. Так что самый надежный способ вывести пациента из строя — это тихо подкрасться к нему сзади и атаковать.

Загадок, повторяю, нет (опускаемые при помощи найденной рукоятки клетки не считаются). Зато есть серия смертельно опасных прыжков совершенно невообразимой длительности. О таких вещах, как неполадки с управлением и системой сохранений в нашем обществе говорить как-то не принято, но все же! Несколько сотен падений гарантируется, и в конечном итоге все упражнения выполняются на автомате, с закрытыми глазами. У меня есть любопытная теория: In Utero сознательно сотворила своего героя таким тощим, неуклюжим, наделила его такими судорожными движениями, чтобы при каждом прыжке с платформы на платформу у нас лишний раз трепетало сердце. Спокойно наблюдать за этими цирковыми номерами положительно невозможно. Впрочем, я постараюсь вас утешить — доктор Джекил очень, очень цепкий.

Красиво? — очень! Азартно? — вполне! Остается только гадать, куда заведет создателей кривая, неисповедимая дорожка мистера Хайда, чем он окажется вооружен и каких противников встретит. По слухам, его отправят охотиться за бесценным манускриптом для тайного общества.

Единственный этап демо-версии Jekyll & Hyde целиком посвящен доктору Джекилу. Но его внешние вид и содержание, равно как и музыкальное сопровождение (потустороннее), в такой же мере подошли бы и его своевольной тени.

В игре In Utero свет не сменяет тьму, веселые уровни не предшествуют мрачным, контраста тут не ждите. Есть только темные лабиринты Джекила и еще более темные — Хайда.



Джекил приговорен к несколько обезьянним чертам лица, но игра света на пуговицах сюртюка весьма примечательна. Очень хочется узнать, как именно будет разодет Хайд? Что ж, посмотрите на вешалку в кабинете доктора.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Хоть в Jekyll & Hyde и хватает экшена, возможность противопоставить мозг стальному набалдашнику трости (не в прямом смысле, как это сделал сэр Дэнверс Кэрью в повести Стивенсона) тоже найдется. Скажем, убежать или метнуть в кого-нибудь банкой с эфиром. Вот только мне кажется, что раз уж Cryo так настойчиво искала в последние годы литературную основу для новой игры (в противовес своим историческим изыскам в прошлом), то это все-таки мог быть квест. Хотя бы из простого приличия", — вещает Гарриет Гурганус (Harriet Gurganus) с сайта **Just Adventure (www.justadventure.com).**



Местный анатомический театр — вход только по контрамарке. Расчленения в трех действиях не будет. Игра совсем не кровавая. Даже санитара, которого Барнуэлл с особым цинизмом сбрасывает в пропасть, не показывают.

Первый взгляд

END OF TWILIGHT
(АЛЬФА-ВЕРСИЯ)
www.raajmenon.com/games/eot/eot_st.htm

Жанр
Походовая стратегия/РПГ

Дата выхода
Не объявлена
Объем альфа-версии
97,7 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
"End of Twilight Team"
Издатель
Raajmenon.com
www.raajmenon.com

СУТЬ
Очень красивая игра с предельно простыми правилами...

ОСОБЕННОСТИ
...оказывается на удивление небанальной.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000, Pentium II 233 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), AGP-видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 16 Мбайт), DirectX 7.0+, 170 Мбайт на жестком диске.

Под нежный шепот пятиструнной сасабивы одинокий викинг бродит по поверхности крошечной (почти как у маленького Принца) планеты. Всего лишь пешка в борьбе мертвых богов Одина и Фенрира, он разит своим мечом кабанчиков, паучков и нестрашных полигональных зомби. В сумеречном мире летающих островов ищет спасения, не подозревая, что давно уже его обрел.*

СТРОЙ САСАБИВЫ

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
На другой стороне земного шара все с ног на голову. Австралийская компания Raajmenon.com построила необычный зверинец, в котором разводятся для последующей продажи всевозможные уродцы. Здесь есть, например, игра Rooster Revenge 2, в которой цыплята с оружием в руках захватывают власть на земле, убивая людей. Или BSE Bomber, суть которой в охоте на бешенных коров с помощью вертолета. Или фантастический Nelson Piquet's Grand Prix Evolution, доступный, к сожалению, лишь для стран очень южного и очень азиатского региона.
Между тем среди всей этой роскоши мы усмотрели настоящую жемчужину — ролевую стратегию End of Twilight от анонимных разработчиков. Игра не рекомендуется лицам, страдающим агорафобией и боязнью высоты. Чрезмерно серьезным игрокам End of Twilight также ни к чему. Остальные — welcome!

Начинается все до ужаса примитивно: "лицо скандинавской национальности" приземляется на непонятный (потому что темно) объект на непонятном (темно же!) летающем животном и принимается методично уничтожать, простите, кабанов. Кабаны, существа сами по себе мирные, обижаются и бодают с разбега. Из тактических изысков — всего один удар мечом. Из способов передвижения — только ходьба по крупным, из детской игры в умников и умниц, клеткам. От РПГ — несколько параметров (здоровье, удача, атака/защита да еще парочка) и длинные, совершенно лишенные смысла из-за плохого перевода на английский диалоги. "Ты кто? — Я пилот. — А где пилот? — Мне нужен щит. — Не думай обмануть меня. — Рассчитываю на твою помощь!" и так далее. Да, по результатам обмена фразами имеем квест, суть которого сводится к уничтожению окопавшегося в огороде резидента червяка недетских размеров. Совершенно очевидно, что грубой силой его не одолеть, но мы все же

В том, что острова действительно летающие, мы можем убедиться самостоятельно с помощью камеры. Тоже, кстати, летающей.



* Японский национальный музыкальный инструмент, использующийся для аккомпанемента при пении буддийских притч и военных сказаний. В XIX в. появилась последняя разновидность этого инструмента — тикудзэнбива.

предпринимаем попытку и... навсегда остаемся в пасти местного Шаи-Хулуда.

От тоски (дурак, вызвался писать по этой ерунде две полосы) начинаем осматривать окрестности. До неприличия красиво. Объект оказывается летающим островом, который будто бы сфотографирован объективом "рыбий глаз". Горизонт расположен в пяти шагах ходьбы, и башня маяка наклонена так, что того и гляди сорвется и улетит в пропасть. Увлеченно щелкаем затвором свежевзломанного "Гиперснапа", выбирая удачные ракурсы. В мире End of Twilight удачными получаются почти все.

В ПОЛНОЙ ВЕРСИИ БУДЕТ ШЕСТНАДЦАТЬ МИССИЙ

Небольшой текст, сопровождающий альфа-версию, приоткрывает завесу тайны. Оказывается, игра все же чуть сложнее трех копеек. Поверхность, на которой стоит персонаж (земля, вода, камень и проч.), напитывает наше оружие особенной силой. Постоял один ход — и следующий удар будет мощнее. Не использовал вовремя накопленный заряд — сила, заключенная в оружии, обращается против тебя. Во избежание рекомендуют заземляться. В качестве положительного примера упоминается всуе Magic: The Gathering. Не дайте себя обмануть — даже "Демиурги" сложнее End of Twilight в тысячу раз. И тем не менее некоторый простор для деятельности открывается.



Убивать ядовитых пауков по пояс в воде не прихоть, а жестокая необходимость. "Элемент воды", видите ли, наполняет наш меч особою силой, что позволяет расправляться с насекомым с одного удара. "Элемент земли" по какой-то причине меч ничем не наполняет.

Кабаны из бывших врагов превращаются в союзников. Пока глупый червь пытается проглотить пятачковое, мы рубим его мечом и радуемся собственной сообразительности. На следующей карте некто крылатый (опознать существо на этот раз мешает не уровень освещения, а чрезвычайно поверхностные познания в области скандинавской мифологии) высаживает нас на остров, оккупированный ядовитыми пауками. Больное дерево готово генерировать многоножек без конца, и пока мы не догадаемся дубасить их из воды, используя силу данного элемента, победы не видать.

Третий и заключительные уровень открывает в End of Twilight какие-то совершенно невообразимые стратегические горизонты. Героев уже трое, и оружие у них заряжается не на единичку, а на две. "Лицо скандинавской национальности" научается кидаться щитом, который, следуя сложной траектории, лупит своих и чужих без всякого разбора. "Водяной элемент" помогает замораживать противников и, стоит лишь не нанести удар вовремя, обращает в лед нас самих. Сравнения с Incubation вполне уместны. Рискну даже предположить, что End of Twilight (при абсолютной простоте правил) несколько глубже. Энергия элементов дрожит в клинках, ситуация на круглом, как мяч, игровом поле меняется с каждым ходом — и надо думать, думать, думать. Может получиться вполне интересно.

Почему компьютерная реализация скандинавского мифа сопровождается японской музыкой? На этот счет у меня два предположения. Возможно, разработчики таким образом хотели подчеркнуть близость своего творения к ролевым играм в японском стиле. А может быть, я просто забыл вынуть из привода диск с Tekken 3...



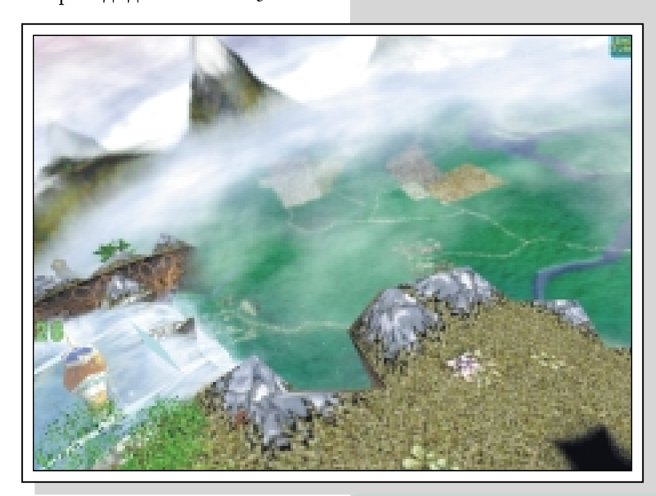
"Ты кто?" — спрашивает меня сильно небритый мужчина, заведующий водяной мельницей. Логичный вопрос, учитывая, что водяная мельница находится на летающем острове, единственным жителем которого является небритый мужчина.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Да не ори ты так, Игг, глотку надорвешь, Валаскьяльв развалишь, да и конь твой от Фенрира ускакал", — рифмует поэт Дмитрий Казаков. Не совсем об игре, конечно, но весьма в тему.

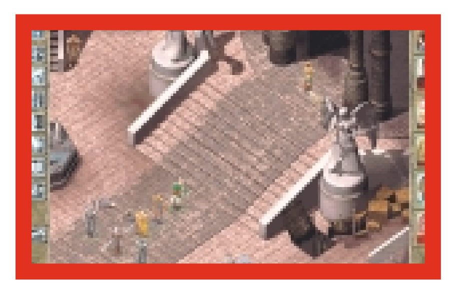
РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Искаженная геометрия игровой площадки, подчеркнуто нереальные пропорции декораций, взаимопроникающее коловращение летающих островов и небесной сферы — все это создает особенную атмосферу, помогающую уйти от реальности, открывающую нам совершенно иной мир.



Интересно, о чем может думать викинг с количеством очков жизни, равным "28", стоя перед пропастью по колено в бесконечном потоке воды?





BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

Долгожданное завершение мучительного похода супертаракана вокруг мегастакана.

СТР. 69



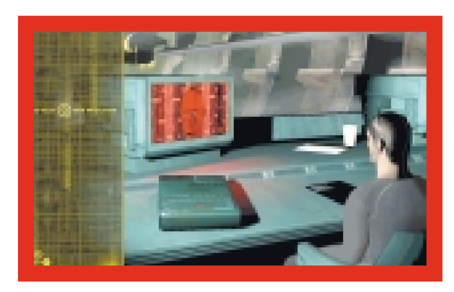


DIABLO II EXPANSION SET: LORD OF DESTRUCTION

Blizzard снова не пожадничала. Нового очень много, и играть опять интересно. Одно плохо: глаза разбегаются, да и некоторые функции реально работают только в Battle.net.

СТР. 88





INDEPENDENCE WAR 2: THE EDGE OF CHAOS

Independence War 2, определенно, является самым красивым современным космическим симулятором и уж точно одним из самых интересных…

СТР. 84

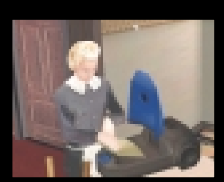
ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД



ROAD TO INDIA
СТР. 58



ORIGINAL WAR
СТР. 86



THE WATCHMAKER
СТР. 73



THE STING!
СТР. 81



LEGENDS OF MIGHT & MAGIC
СТР. 79



HALF-LIFE: BLUE SHIFT
СТР. 71



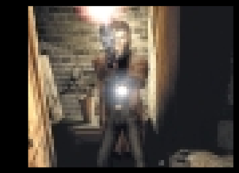
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR
СТР. 76



ANACHRONOX
СТР. 92



STAR TREK DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS
СТР. 61



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
СТР. 64



SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL
СТР. 95

Последний взгляд

ROAD TO INDIA

Жанр
Квест

Разработчик/издатель
Microids
www.microids.com

Сложность	низкая
Графика	4
Сюжет	4,8
Музыка	4
Звук	4
Управление	Пиксель-хантинг
Интересность	**3,8**

СУТЬ
Неудачный квест с остроумным сюжетом.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 266 (рек. Pentium II 350), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), Direct3D-видеокарта (8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
400 Мбайт на жестком диске.

Я МЕЧТАЛА ОБ ИНДИИ

В списке авторов квеста Road to India не значится имя сценариста: видимо, в этом качестве выступил весь коллектив франко-канадской компании Microids. В юные годы будущие коллеги смотрели одни и те же фильмы, читали одинаковые книги в мягких обложках. В кино были экзотика, красивая героиня и герой, которого били по голове, хлороформировали, лишали сознания многими другими способами, а в детективных брошюрах — тайные секты, черные автомобили и опиум.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Взгляните на рейтинги: не вполне первосортный квест Road to India оценен ниже, чем откровенно второсортный The Watchmaker. Причины изложены ниже. Но лично мне Road to India более симпатична, потому что главное здесь — сюжет. Он движется стремительно, а все, что к нему не относится, отбрасывается в сторону. Ах, какой славный квест мог бы выйти из этой круговерти, в которой участвуют бомба, секта душителей, Рейнольдс, Ануша, Шариф, индийская актриса Лаж Ванти, а также большое число местных граждан! Но наше жюри все же судит квесты, а не конкурс детективов…

Сюжет Road to India выстроен на удивление профессионально (разные временные планы, применение снов, зловещий и неожиданный финал), но использует какие-то предельно наивные, мелодраматические, приемы, ходы старых книг и фильмов, вызывающие смех именно тогда, когда им следовало бы устрашать, держать в напряжении.

Или перед нами упоенная стилизация, или необъявленный в титрах шакал пера был воскрешен Microids из голливудского праха 30-х и приступил к работе, отчаянно дымя сигаретой, сдвинув шляпу на затылок: и черные автомобили, роковые красотки, тайные секты тотчас же поползли из-под каретки его пишущей машинки.

А первым выпал Фред Рейнольдс — тщедушный с виду, но наделенный железным организмом герой, стоически сносящий самые разнообразные побои и истязания от рук неведомых злодеев.

Узрите истинное лицо Индии на плакатах Microds! Картинки и в самом деле хороши, с чудовищным количеством деталей. Наверное, поэтому эпизоды Road to India так коротки.



О сюжете Road to India следует знать вот еще что: каким бы прозрачным и плоским он ни казался на старте и даже в середине, в последней трети истории Фреда ожидает примечательная гамма откровений и разоблачений — от смешных до страшных — крайне редкая даже среди самых достойных квестов.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ

Старина Фред обитает в собственном воображении. Ровно половину квеста мы проводим в его видениях, грезах, мечтах о старой Индии. Сны отличаются зыбкой картинкой и нелепым содержанием: Фред бегает по лестницам и лабиринтам, расправляется с целой сектой душителей (имени богини-на-все-руки Кали), верхом на слоне проламывает стену Тадж-Махала. Такие победы (которые разнообразят Road to India — но вряд ли оживляют, потому как глупы до невозможности) нисколько не приближают Фреда к обретению возлюбленной Ануши, похищенной злобным Дармешем Шарифом в Индии современной. Здесь не до подвигов, здесь Фред мечется по трущобам убогого Нью-Дели, стараясь найти ближайший банкомат и получить как можно меньше пинков и зуботычин.

Эпизоды равномерно чередуются. Само собой, контраст между радужными картинами в воспаленном сознании Рейнольдса и ночными улицами, кинотеатрами и магазинчиками суровой натуры выходит поразительный. Ирония Microids в том, что переключателями между грезами и реальностью служат удары по голове и хлороформирование — таким образом, каждый сюжетный виток Road to India с печальной регулярностью завершается нанесенной Фреду травмой. Что и говорить, своеобразный подход.

Излагается все это со смертельной серьезностью, наводящей на законные подозрения. А лаконичность диалогов и настойчивые попытки Microids убедить нас в том, что человек с именем Дармеш Шариф может посметь быть главным и единственным злодеем (у него, ей-богу, еще и тоненькие усики имеются!), рассеивают по Калькутте последние сомнения: штампы приключенческого жанра эксплуатируются совершенно сознательно, в здравом уме и твердой памяти.

Да, фантастическая картинка. Но в целом графика не так уж и хороша, как ни трудно в это поверить.



ИНДИЙСКАЯ ПЛЕННИЦА

Road to India прилежно аккумулирует иллюзии и ожидания, чтобы жестоко расправиться с ними в финале. Параллельно несущиеся сон и явь неминуемо должны столкнуться, состыковаться — это ясно каждому зрителю и игроку, это ясно даже Фреду Рейнольдсу, и он всеми силами старается перекинуть мостики между золотистой Агрой и пепельным Нью-Дели. Ко второй вспышке индийского бреда Фред уже пребывает в святой уверенности, что Анушу умыкнули душители. Между тем весь Нью-Дели смеется над Фредом и уверяет, что, мол, душителей в нашем районе уже лет двести как не видели, а Кали поклоняются вполне приличные люди. Конечно, параноика Фреда подобный заговор молчания лишь убеждает в своей правоте. О более простом решении он и помыслить не может.

...контраст между радужными картинами в воспаленном сознании Рейнольдса и ночными улицами, кинотеатрами и магазинчиками суровой натуры выходит поразительный.

А разгадка дела об индийской пленнице Ануше и впрямь окажется комично простой: сцена решающего объяснения Фреда и Ануши через дверь абсолютно уморительна. Но прошлое и настоящее Индии действительно встретятся — в самый неожиданный момент, когда все расслабились, да еще таким страшным и непредсказуемым образом, что ни один голливудский мастер лучше бы не написал.

Хотите подсказку? Не только Фред живет в воображении, грезами о сектах и богинях.

Если бы не остроумный сюжет, Road to India вряд ли вообще заслуживала бы внимания. Несмотря на участие трехмерных акселераторов, технические новшества отсутствуют, в качестве графики — привычный альбом фотографий (пусть очень качественных) посетившего Индию туриста. Будь на месте Microids какая-нибудь другая компания (не будем показывать пальцем на шлем космонавта), к индийским слайдам неминуемо прилагались бы атлас мира и энциклопедия, а сам квест напоминал бы иллюстрированный путеводитель или являлся таковым.

В интересах чистой развлекательности прекрасная, детально отображенная Индия от Microids не несет ни малейшей культурной нагрузки. Фред Рейнольдс ничего не знает о местных обычаях, а просветить его насчет традиций и прочего никто не позаботится. Его староиндийские делириумы исторически безграмотны. Road to India менее образовательна, чем фильм об Индиане Джонсе. Раз-

Милая зарисовка в духе Prince of Persia. Но стражник не мертв — что вы, что вы! Дабы не напугать детей, он размеренно дышит. Сон после удара дубинкой по затылку — крепкий и здоровый!



МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Как всегда, в разделе “мнения об игре” у нас царствует оперативный и бесподобный Рэнди Слугански (Randy Sluganski) с сайта **Just Adventure (www.justadventure.com)**, вошедший в историю своей сагой о викингах и топографическим анализом наложницы из “Пророка и убийцы”. Итак, слушаем Рэнди: “Никаких песен, драк и танцев. Лишь темные аллеи, душители и загадочные культы. Это не совсем то, чего я ждал от индийского фильма. Если бы Road to India не была столь короткой игрой, я пожертвовал бы себя восьмирукой богине ради комического облегчения! Супербогиня Кали была героиней множества книг и фильмов. У нее длинные, острые клыки, руки с когтями и кровь на губах. Держу пари, вы сейчас трясете головой в изумлении, насколько точно я описал вашу супругу в первом браке...” Общий рейтинг Road to India: “C” с плюсом.

А вот что пишет Топ Трой (Top Troy) с форума сайта **The Spoiler Center (www.thespoiler.com)**: “Пролог, да и все следующие вставки роскошны, они погружают в индийскую атмосферу. Вставные ролики наполнены культурой, в крохотных фильмах бушует пестрая толпа, но когда управление переходит к игроку, улицы и аллеи становятся пусты. Последняя искра жизни гаснет в Road to India...”



Обещанный индийский слон, припаркованный на фоне Тадж-Махала — сооружения с пятью куполами и четырьмя минаретами по углам.

ве это не здорово в наш век занудных квестов-экскурсий?

За все путешествие наш багаж знаний об Индии пополнится единственным фактом: 20 рупий приравниваются к 1 доллару США, по курсу уличного мальчишки. Так что в качестве экономического пособия или справочника выживания для туриста Road to India тоже ничего не стоит.

ВОПРОСИТЕЛЬНЫЙ ЗНАК

Фред вращается на самом дне Нью-Дели. Его собеседники — бездомные оборванцы, алкоголики и гадалки. Утеря бумажника и кредитной карточки в их обществе неминуема. Да, такова мутная квестовая вода Нью-Дели. Лишившись средств к существованию, Фред промышляет мелким и не очень криминалом: взломом магазинов и особняков, кражей счетов, отравлением охранников выхлопными газами. Как быстро проходит он путь от благородного героя до распоследнего медвежатника! Даже для героя квеста трансформация слишком уж легкая. Украл журнал из витрины — и покатился по наклонной...



Замечательно стилизованная афиша фильма с участием несравненной Лаж Ванти. Спешите видеть! Мой любимый кадр Road to India.

Эта часть Road to India тривиальна до запретного предела. И кому в наше время взбредет в голову отпирать окно магазина вешалкой? Кто станет отвлекать гадалку ложным телефонным звонком? Не могу поверить, что подобные штуки до сих пор бытуют в квестах! Нет, ну в самом деле — от создателей Amerzone я такого не ожидала!

В доме Дармеша Шарифа Фреда одиноко поджидает национальная индийская головоломка. Эту шкатулку с сюрпризами вы могли видеть в художественном фильме “Восставший из ада”. Требуется вскрыть все ее потайные отделения. Само собой, с данным обломком культуры уверенно справился бы не только игрок в квесты со стажем, но и самая обыкновенная обезьянка.

Кстати, ручаюсь, что до особняка Шарифа вам нигде и никогда не встречалась богиня Кали с прорезью для магнитной карты.

Сновиденческие задачки, напротив, совершенно дикие. Скажем, Рейнольдс на полном серьезе общается там с обезьянкой (нет, другой, не статистической). Уговаривает ее притащить ключи в камеру. Конечно, из диалогов Road to India этот — самый содержательный, но до чего же по-идиотски выглядит эта беседа в духе позднего Monkey Island! Сама Microids уверенно списывает разговор и подобные ему преломления на галлюцинации Фреда, но интервью с обезьянкой, как ни крути, есть интервью с обезьянкой. Пример наиболее глупый и характерный.

Компенсируя избиения на улицах Нью-Дели, Фред во сне колотит по головам всех встречных. На тех же, до кого не может дотянуться, сбрасывает цветочные горшки. Хуже всего то, что во сне Фреда тоже начинают бить по голове. Наверное, не слишком сложные (мягко говоря) загадки Road to India заботливо рассчитаны на людей, перенесших множественные сотрясения мозга.

Квестовая часть игры лишена внутренней цельности: это сумбурные зарисовки, обрывки, этюды к большому квесту (между нами говоря, Microids уже объявила Amerzone 2). Есть еще обстоятельства. Из-за правильно рассчитанной концовки устаревшие зигзаги сюжета приносят Road to India исключительно пользу. А ни одна затертая в долгом обращении игровая монетка внимания не заслуживает — не хватает того самого последнего, неожиданного поворота старой темы, который заставил бы всю конструкцию засверкать.

У The Watchmaker (у нас стало доброй традицией сопоставлять сошедшиеся в номере квесты) имеется встроенный часовой механизм напряжения. Во внутренней пустоте Road to India ничего не тикает: мы бродим по улицам, глазеем на кинотеатры и кормим священных коров. И это скучно.

Последний взгляд

АДЪ

STAR TREK DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS

www.simonsays.com/dominionwars_site/index.htm

Жанр
3D RTS

Разработчики
Gizmo Games
www.gizmogames.com
Mass Media Inc.
www.massmedia.com

Издатель
Simon & Schuster Interactive
www.simonsays.com

Сложность	низкая
Графика	4
Сюжет	Star Trek
Музыка	1
Звук	1
Управление	1,4
Интересность	1,3

СУТЬ
Пародия на трехмерную космическую RTS, зачумленная тысячей недоделок, хромающая на все конечности, страдающая сразу всеми родовыми болезнями убогих игр по мотивам телесериала Star Trek. Берегитесь, Православныеъ!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/ME/2000, Pentium II 266, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта (8 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
150 Мбайт на жестком диске. В комплекте с американской версией игры поставляется утилита Star Trek: Starship Creator Warp II.

Ступив было на верный путь в Райъ, Где Homeworldъ, детище Саймона и Шустера STDS9DW (для друзей и .EXE-рецензентов — просто DW) не смогло удержать равновесия, зашаталось и с криком рухнуло обратно в Адъ Кромешныйъ, Где Starъ Trekъ. Зажмите уши, мистер Спок. Сейчас будет немного больно. Какая еще дефибрилляция?..

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

…Я начинаю думать, что причина всех бед Star Trek-игр — плоский космос. Кажется, их создателям достаточно сломать что-то в себе, с хрустом повернуть затекшую шею и увидеть звезды — и все получится. До тех же пор вы можете посмотреть телевизор, поиграть с кошкой, сходить в суси-бар, принять душ — но никогда, слышите, никогда не пытайтесь играть в Dominion Wars. По гамме вызываемых ощущений эта игра больше всего напоминает зубную боль.

Вчера, когда я создавал в папке exe8 файл dominion_wars.doc, весь мир, затаив дыхание, скачивал со всевозможных FTP патч за номером 1.1. Сегодня, перед отправкой материала по известным адресам, я устанавливал заплату версии 1.3: программисты из Gizmo (или это были люди Mass Media Inc.?.. Интересно, почему игры по Star Trek всегда делают такие толпы всесторонне одаренных людей?) иллюстрируют собой известную шутку о стаде обезьян, которые, беспорядочно стуча по клавишам, могут когда-нибудь напечатать ПСС Уильяма Шекспира (William Shakespeare). Пожелаем им удачи, заметив в сторону, что в целях общего удобства отсчет следовало бы начинать сразу с тысячных долей — Dominion Wars v.1.003.

ЛАВКА УЖАСОВ

Будь мы изданием не научно-просветительским, но каким-нибудь “народно”-развлекательным, весь этот текст можно было бы посвятить смакованию физиологии и повадок населяющих игру членистоногих. О, здесь есть на что посмотреть: Dominion Wars (DW) — манифест, апофеоз, эталон недоделанности и кривизны. Достаточно сказать, что с каждым новым патчем игра расцветает совершенно эксклюзивными ужасами (как же, черт возьми, трудно из номера в номер подбирать новые синонимы к запретному слову “глюки”!): от невозможности дважды сохранять игру под одним именем до поминутных провалов в Windows, от произвольного присвоения капитанам повышенных званий до невозможности закончить некоторые миссии. Словом, DW честно предупреждает вас: “Не играй в меня, хозяин!” Вотще.

Но не будем смеяться над убогими: помимо чисто физических уродств, у игры огромное количество более серьезных про-

Надо будет спрятать этот скриншот где-нибудь в укромном месте и использовать его для иллюстрации дальнейших Starfleet Command 3, Orion Pirates, Armada 2, Dominion Wars 2 etc. Все равно никто не заметит подлога.





Вот еще интересный пространственно-временной парадокс, свойственный этой лицензии: в силу некоторых причин все шестеро ваших капитанов могут обладать одним лицом и именем.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Рецензент сайта **3D Games Zone (www.3dgameszone.com)** ставит игре 6/10 и отмечает местное управление: "Вы имеете большие возможности управления своим флотом… Но они вам абсолютно не нужны. На протяжении всей игры я использовал установки "по умолчанию" и не знал никаких проблем".

Ему вторит сотрудник сайта **GameSpot (www.gamespot.com)**: "В отличие от Starfleet Command, которой DW во многом подражает, вы проводите намного меньше времени за микроменеджментом флота. Казалось бы, это должно быть компенсировано большей свободой на тактическом уровне — ан нет, в игре нет даже формаций!"

блем. В частности, здесь плоский космос. Да, я чувствую себя персонажем, в сотый раз рассказывающим в Дворянском собрании несмешной и похабный каламбур. Но космос во всех без исключения Starъ Trekъ-играх был и остается плоским, как экран моего дорогостоящего монитора, и это, похоже, насовсем. Сразу становятся очевидными ориентиры: никакой не Стокгольм, не Homeworld и даже не ленинградская военная часть — а ST: Armada и ST: Starfleet Command 2. Вы можете крутить камеру по своему усмотрению, вы можете заглядывать своим кораблям под хвосты, вы можете провожать взглядом протонные торпеды-или-как-там-это-называется, но вы никогда не вырветесь из двух измерений и никогда не узнаете, сколько радостей ребятишкам дарит формация Sphere. Фиксированное неандертальское разрешение 800x600 довершает безотрадную картину.

Знаете, кстати, какие три вещи значатся на коробке в качестве features?

"1. Действие игры происходит во время 6 и 7 сезонов показа!

2. Героев озвучивают настоящие актеры прямиком из сериала!!

3. Помогите Федерацыи отвоевать потерянный Alpha Quadrant (чем бы он ни был)!!!"

С антуражем, в общем, определились.

ЧТО СКАЗАЛ ПОКОЙНИК

Вот экран выбора флота, где вы, не имея, конечно, инструкции пользователя, чувствуете себя, словно в кабине потерявшего управление "Боинга" над солнечной Гренландией. Суда различных конфигураций, крайне идиотской внешности капитаны, экипаж, special items вроде аптечек. Все стоит денег, при этом самой последней модели "шестисотый" крейсер обходится вам в 12000 местных у.е., а капитан к нему — в 8000 их же. За что бездельник получает от нас такие сумасшедшие деньги, понять нельзя: длительные лабораторные исследования не выявили ни малейшей зависимости корабельных характеристик от личности кормчего. Пользуясь некоторыми особенностями лицензирования Starъ Trekъ, упомянутые капитаны шутят вовсе макабрические шутки, продолжая преследовать нас и после своей смерти: корабли терять можно, а телезвезд — ни в коем случае. Успев оплакать неудачные капиталовложения после гибели особо дорогостоящей бригантины, вы заходите во fleet management... И видите улыбающиеся лица невредимых "покойников". Пожалуйте опять по 8000!

Впрочем, у вас есть все шансы не заметить подобных тонкостей: DW возмутительно скоротечна и несложна; одна из последних заплат, правда, повышает злобность врагов и продолжительность финальных миссий, но помогает это не слишком. Интерфейс управления флотом тщетно старается напугать вас обилием кнопок и панелей неясного предназначения — все местные победы (без исключения) достигаются простейшими комбинациями действий класса "обвести все свои корабли рамкой — ткнуть курсором в лоб врагу". В стычках между тактикой и Озвучкой Голосами Настоящих Актеров Из Сериала неизменно и за явным преимуществом побеждает вторая. Не по очкам — нокаутом.

А ПАРАЗИТЫ — НИКОГДА

Во всем этом царстве бестолковости сияет только один луч света — местный движок. Он ловко оперирует ракурсами, акцентирует наше внимание на особо удачных взрывах и вообще небезуспешно притворяется материнским телесериалом. Каждый выстрел вам хочется сопроводить детским звуком "вззз!" или "бжжж!" — настолько все сочно и весело. Как в песочнице. Дело усугубляется полнейшим отсутствием даже намека на графические настройки: 800x600, как говорилось выше, как прибили, так и держится. Попробуете включить FSAA — узнаете, что Athlon 1,2 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ и GeForce2 являются в совокупности, вообще говоря, довольно скромной конфигурацией.

А вот деталь, которую я смутно помню по перестроечному детству под кодовым названием "товары в нагрузку": в коробке с DW лежит совершенно бесплатная версия программы Starъ Trekъ: Starship Creator Warp II (отдельный retail-продукт), посредством которой можно собственноручно ваять корабли Defiant-, Galaxy-, Akira- и B'rel-класса. Вы, вероятно, чувствуете подвох?.. И правильно, потому что свои изделия можно использовать только в skirmish и многопользовательском режимах, при этом skirmish в DW начисто отсутствует, а внесколькером играть совершенно невозможно по причинам, изложенным в главе "Лавка ужасов".

В качестве врачебного заключения позвольте мне обратиться ко всем игродизайн-студиям (кроме Raven), когда-либо создававшим, создающим сейчас или собирающимся создавать игры во вселенной Starъ Trekъ. И к вам, Семен с Шустером, это относится. Итак, рецепт. Возьмите в левую руку что-нибудь тяжелое, лучше кирпич. Оглянитесь вокруг себя. Если вы увидите где-нибудь словосочетание или логотип Starъ Trekъ, незамедлительно (и сильно, не жалейте себя, не жалейте) ударьте себя упомянутым кирпичом по голове. Многократное повторение операции поспособствует выработке у вас рефлекторной причинно-следственной связи "Starъ Trekъ = боль и ужас".

Тогда, возможно, вы перестанете наконец заниматься ерундой, мучить рецензентов всемирно уважаемых изданий необходимостью тратить драгоценные летние вечера на ваши "игры", сходите в спортзал, посетите косметолога, стоматолога и мануального терапевта, смените гардероб и заживете тихой, безгрешной жизнью сущего праведника.

Последний взгляд

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

www.aloneinthedark.com

Жанр
Survival horror

Разработчики
Darkworks и Spiral House
www.spiralhouse.co.uk

Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	4,2
Сюжет	4,3
Музыка	4
Звук	4
Управление	3,3
Интересность	**4,1**

СУТЬ

Еще один добротно сделанный "ужастик". Местами красиво, местами страшно, местами интересно, местами скучно.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, OpenGL-совместимая видеокарта с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

400 Мбайт на жестком диске.

НАПУГАЙТЕ МЕНЯ

Этой игры не было с нами слишком долго. Так долго, что даже самые опытные и исполненные приятных воспоминаний люди умудрились забыть о том, кому мир обязан появлением миллиона экземпляров Survival horror с неизменной перспективой и кочующим из игры в игру геймплеем.

Михаил СУДАКОВ

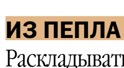
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Томительное ожидание четвертой части Alone in the Dark наконец-то закончилось, сменившись массой сначала сугубо положительных, затем резко отрицательных, а следом — довольно спокойных эмоций. Основная проблема игры в том, что она даже не пытается как-то выделиться на фоне сотен своих товарок, в качестве серьезных новаций предлагая лишь "уоки-токи", с помощью которого можно по душам побеседовать со своим напарником, обследующим другую половину Острова Теней. Прочие компоненты: графика, управление (типично приставочный кошмар; к тому же владельцам супергеймпадов запретили использовать правый мини-джойстик для независимого управления фонариком), загадки и враги — стандартны донельзя. И если Resident Evil подобное прощается с легкостью (что поделать — таково общественное мнение), то в случае с Alone in the Dark ситуация прямо противоположная. Впрочем, объективных достоинств проекта это нисколько не умаляет: отличного дизайна и местами жутковатой атмосферы с лихвой хватает на то, чтобы пройти игру почти на одном дыхании.

Вышесказанное, разумеется, не стоит воспринимать чересчур всерьез — хотя бы по той простой причине, что двух одинаковых взглядов на жизнь не бывает в принципе (так, сенсей ПэЖэ учит нас, что прав тот, чей взгляд успевает пролететь сквозь хрупкое стекло оптического прицела). Однако только слепой не заметит, что горячо ожидаемая и заочно обожаемая нами Alone in the Dark 4 разнится с презираемой и недостойной Resident Evil 3 (к примеру) лишь в довольно непринципиальных на первый взгляд мелочах.

Очень долгий подъем. Постоянно кажется, что из-за угла выскочит кто-нибудь плохой и попросит закурить.





ИЗ ПЕПЛА

Раскладывать сущность Alone in the Dark (AitD) на составляющие не так сложно, как кажется поначалу (главное — выбросить из головы все мысли о кощунстве этого занятия). Первый же надрез выявляет максимально приближенную к идеалам консолей графику (не самый приятный комплимент, верно?): красиво, с определенным вкусом и стилем, но технически слабо настолько, что разница между PC и PSX, где игра появилась чуть ли не на два месяца раньше, практически незаметна.

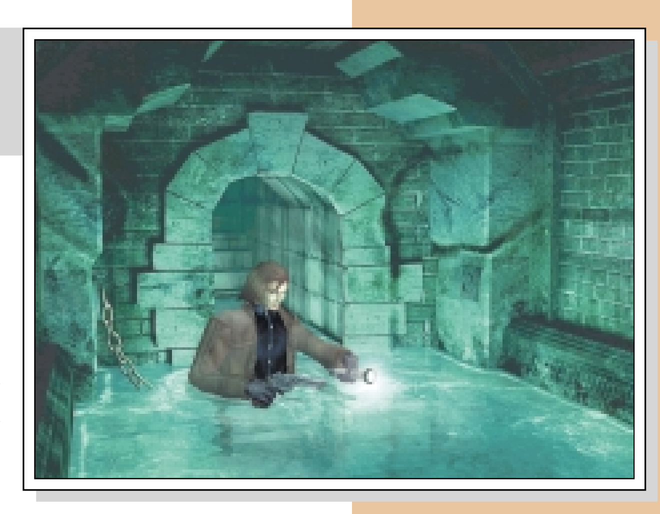
Пока флагман жанра с переменным успехом пытается перескочить в полное 3D (самый, пожалуй, удачный пример — Resident Evil: Code Veronica), Alone in the Dark топчется на месте, предлагая взамен привычные 2D-бэкграунды и полностью трехмерных персонажей. Не смотрите на скриншоты: они немного приукрашивают действительность. Восставшее из пепла разрешение 640x480 (использующие его игрушки расплодились в последнее время просто в неприличном количестве) замечательно выглядит на журнальных страницах, но режет глаз на экране монитора. Самое обидное, что не помогает даже волшебный FSAA, замечательно проявивший себя в The Longest Journey и House of the Dead 2: картинка как была, так и остается немного архаичной, хотя и весьма далекой от ужасов той же Resident Evil.

Впечатление значительно портят и практически безжизненные персонажи. Эдвард Кернби (Edward Carnby) отчаянно старается быть хоть немного похожим на хладнокровного Стрэнджера (Stranger), обзаведясь для этого плащом и фонариком, но отчего-то позабыв натянуть на глаза широкополую шляпу. Голоса главных героев (как, впрочем, и остальных персонажей) не вызывают каких-либо эмоций: ни положительных, ни отрицательных; а намертво застывшие на лице губы убивают на корню все до единой cutscenes, периодически отвлекающие Эдварда от отстраненного созерцания окружающей среды и методичного отстрела монстров.

СТРАШНОЕ КИНО

Прошу понять мое брюзжание правильно: никто не ждал от AitD каких-то технологических прорывов. Более того, к собственно оформлению игры претензий не было и быть не может: художники честно отработали свой хлеб, выдав сотню-другую тщательно отрисованных локаций, а программисты неплохо потрудились над спасительным лучом фонарика, водной гладью и другими спецэффектами. И все-таки ощущение какой-то замшелости, ощупывания очередной части Resident Evil упорно не хочет проходить.

Эдвард очень реалистично загребает руками, передвигаясь явно с трудом. А что вы хотели — вода по пояс!



На помощь приходит Ее Величество Атмосфера. За первые же кадры игры разработчикам мысленно ставится памятник, прощаются все технические огрехи и заискивания перед "приставочным сообществом". Темный лес, озаряемый вспышками молний (сверкнет... на периферии зрения обозначится чей-то жутковатый силуэт, заставив вздрогнуть... и пропадет, будто насмехаясь), заброшенные развалины и невероятно удачные ракурсы недвусмысленно намекают, что стеклянная баночка с желтыми таблетками валерьянки не самое бесполезное изобретение человечества.

Эдвард Кернби (Edward Carnby) отчаянно старается быть хоть немного похожим на хладнокровного Стрэнджера (Stranger), обзаведясь для этого плащом и фонариком, но отчего-то позабыв натянуть на глаза широкополую шляпу.

Инфернальные создания приходят именно оттуда, откуда их появления ждешь меньше всего. Или попросту не успеваешь осознать, что вон там, за углом, обязательно прячется что-то большое и зловредно настроенное. Через две минуты и вовсе переходишь на мерный шаг, выставив перед собой пистолет с фонариком и окидывая напряженным, злобным взглядом все темные места, попадающие в поле зрения.

Подобная нервопляска, увы, длится недолго (а хотелось, очень хотелось, положа руку на почти выскочившее из груди сердце, закончить игру трясущимся, вздрагивающим от любого звука неврастеником). Ровно до того момента, пока Эдвард, стремясь побыстрее найти свою ненаглядную Элайн Кедрак (Aline Cedrac), не заходит в проклятый, но от этого не менее шикарный особняк.

ПО НАКАТАННОЙ

С этого момента вся магия страха испаряется, уступив место самому заурядному шатанию по бесконечным комнатам особняка с тысячью и одной запертой дверью и двумя тысячами ключей для их откупоривания. Пугающие моменты сменяются полнейшим отупением, наступающим после осознания того

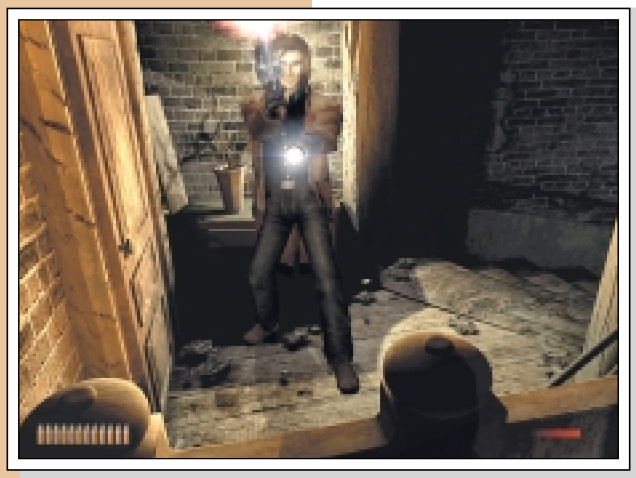
МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Возможно, это и не та игра, на которую мы все молились, но в темной-претемной комнате, когда не с кем даже поговорить, она берет свое", — пишет некто с сайта с **The Discworld (www.thediscworld.co.uk; рейтинг игры: 80%).**

"Световые эффекты и вся эта зловещая атмосфера, окружающая игру, наверняка сыграют значительную роль в ее грядущем успехе, однако The New Nightmare не хватает стиля и драйва некоторых особенно запомнившихся нам представителей Survival horror былых времен", — явственно вздыхает Модьюп Айинд (Modupe Ayinde), пишущий для **GameSpot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 7,7/10).**

Разумеется, шкаф пришлось отодвинуть — секретная дверь.





Выстрел в камеру. Впрочем, здесь и так светло: фонарик, зажженный свет…

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Наша парочка переживает множество волнующих ощущений, включая ужасную правду о мертвом приятеле (ради которого, собственно, Эдвард и поперся на остров. — **М.С.**), отвратительные научные эксперименты, беспокойство и возбуждение. Прозвучит странно, но сюжет очень смахивает на эдакую смесь Indiana Jones и Hellraiser", — удивляется Гэри Даунс (Gary Downs), сайт **Games Domain (www.gamesdomain.co.uk; рейтинг: 3,5/5)**.

"Здесь достаточно моментов, заставляющих вас выпрыгивать из собственной оболочки, в основном благодаря потрясающей атмосфере, которая прет изо всех щелей, однако и повествовательная часть не подкачала", — утверждает Том Брэмвелл (Tom "Mugwum" Bramwell), какая-то шишка с сайта **EuroGamer (www.eurogamer.net; рейтинг игры: 8/10)**.

факта, что в очередной комнате обитает пяток заторможенных зомби странной наружности (снова ОНИ!) и всех этих уродцев обязательно надо перестрелять (бывает, что встречи с врагом можно избежать, но подобные случаи довольно редки). И это еще цветочки. Когда Эдвард попадает в однообразные до одури пещеры (вот где разработчикам совсем отказывает вкус), монстры начинают сыпаться ему на голову пачками — только успевай ойкать и жать на кнопку выстрела. Не стоит и говорить, что набор оружия далеко не так хорош, как в том же Nocturne: больше половины "пушек" практически бесполезны по разным причинам, будь то ограниченный боекомплект или малая дистанция поражения. В конечном итоге выясняется, что лучшим другом охотника на зомби снова оказался шотган. Как мило.

Спокойная же "квестовая" часть (более присущая Элайн, но периодически обваливающаяся и на Эдварда) порой действительно слишком спокойна. Здесь частенько приходится задавать себе вопросы типа "Неужели я здесь уже был?", "Что бы открыть этим ключом?" или "Сколько можно ходить по этим комнатам?" (при том, что особняк — далеко не единственная локация, которую надо посетить в поисках секретных мест и потайных дверей). Загадки тем не менее местами довольно забавны (пусть авторы и перемудрили с их абстрактно-логической сущностью: все эти даты рождения и туманные фразы временами начинают навевать тоску), а третье по полезности (после валерьянки и фонарика) изобретение человека, "уоки-токи", позволяющее практически в любой момент поболтать с напарником и получить от него пару полезных советов, прилично оживляет впадающий иногда в медитативное состояние геймплей. Временами страх возвращается, но лишь для того, чтобы через несколько минут снова сдаться на милость унылым поискам нужной статуэтки.

…на деле получилась еще одна хорошая игра, свято следующая традициям (порой доводящим игрока до белого каления) и не привносящая в этот самый жанр ровным счетом ничего нового.

КАК ХАМЕЛЕОН

Составляя свое собственное мнение об Alone in the Dark 4, следует помнить об одном: большинство негативных эмоций вашего покорного слуги связаны вовсе не с тем, что игра, упаси боже, скучна и плоха. Дело совсем в другом.

Кто-то, привыкший проглатывать все продукты жанра Survival horror, даже толком не прожевав, одолеет обе сюжетные линии (к чести разработчиков, значительно разнящиеся) за пару вечеров и скажет, что игра хороша. Другой, успевший пресытиться, назовет Alone in the Dark тупиковой ветвью эволюции, игрой-ради-денег, паразитирующей на славе предка и нещадно эксплуатирующей свежие идеи более удачливых конкурентов. Оба будут в какой-то степени правы.

От столь знаменитого названия ожидалось что-то сверхъестественно-шедевральное, некий прорыв в жанре (я не о графическом движке), а на деле получилась еще одна хорошая игра, свято следующая традициям (порой доводящим игрока до белого каления) и не привносящая в этот самый жанр ровным счетом ничего нового. Если сменить название на Resident Evil 4, переименовывать главных героев и каким-нибудь боком присобачить к сюжету бравую команду S.T.A.R.S., то можно запросто продать еще несколько сот тысяч копий, и, ручаюсь, никто не заметит подмены.



Да уж, девушки сейчас пошли совсем не такие, как во времена первой Alone in the Dark.



ПАНОПТИКУМ

Последний взгляд

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

www.interplay.com/bg2throne

Жанр
Прославленный ролевой варгейм

Разработчик
BioWare
www.bioware.com

Издатель
Interplay
www.interplay.com

Сложность	высокая
Графика	4,1
Сюжет	4,5
Музыка	4
Звук	3,1
Управление	3,5
Интересность	**4,5**

СУТЬ
Долгожданное завершение мучительного похода супертаракана вокруг мегастакана.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 233, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA, 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Внимание всем постам антипиратской ассоциации: поиграть без копии Baldur's Gate II не удастся!

"...люди делятся на тех, кто убивает, и на тех, кто ненавидит. Мы — солдаты, мы просто бесталанная порода, которая может только убивать, мы обычные босяки по сравнению с теми даровитыми властителями, которые умеют ненавидеть. Можно научить человека орудовать саблей быстрее, чем вилкой. А ненависть — это дело, которому учатся поколениями. Это дар."

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Что может измениться в аддоне (пусть даже и завершающем повествование) к знаменитому ролевому сериалу? С точки зрения стороннего наблюдателя — абсолютно ничего. Но уровни продолжают расти, новые спеллы появляться, а новые враги демонстрируют все больше наглости. Их необходимо приструнить. Детишек Баала — построить в шеренгу и пересчитать. Артефакты забрать. Детей не обижать. Не звереть. Быть хорошим отпрыском.

Очень меткое замечание. Пусть сербский народный герой капитан Опуич не мог похвастаться знакомством с историей отпрысков Баала, но суть процесса изложил поразительно точно. Во всех грандиозных деяниях всегда присутствуют обе упомянутые им стороны: всепобеждающий протагонист и серый кардинал — тот, кто манипулирует солдатом всю дорогу. От начала до конца.

ВСЕ ЕЩЕ КУТЕНОК

Роль ненавидящего, манипулятора, играть гораздо сложнее. И несоизмеримо скучнее. Только представьте себе: вам изначально известно реальное положение дел. Никаких загадок, сложностей, никакого таинства. Вы просиживаете панталоны из чистейшего восточного шелка, наблюдая, как могучие люди тычутся носами в стены мира, не в силах открыть глаза и увидеть выход. Время от времени вы как бы совершенно случайно оказываетесь на их пути, чтобы обычным шантажом (его почитал даже Вудхауз) направить партию в нужном направлении. И снова утомительное ожидание исполнения желаний. Преодолевая чудовищные препятствия и выживая в самых невероятных схватках, слабоумные потомки Геракла совершают очередное невозможное деяние. Только для того, чтобы вы, выскочив чертиком из коробочки (и очень довольным чертиком!), указали пальчиком: "Дверь за углом, ребята!".

Поэтому героические РПГ всегда играются за слепых кутят. Даже если каждый из слепцов является героем 30 уровня по D&D-понятиям и может раздавить финального босса прошлой части игры мизинцем левой задней.



Даже такие большие телята не угроза для сына богов Скара. Нарциссизм удел великих.

Throne of Bhaal блестяще подтверждает данную теорию, одновременно позволяя развить персонажей до занебесных высот и по-прежнему самозабвенно щелкая по протагонистскому носу при каждом удобном случае. Жеребята здорово выросли, а вожжи остались те же.

АНГЕЛЫ ИЗ МОКСА

Кстати, высоко ценимый самим Ивлином Во П.Г.Вудхауз обожал шантаж. Его лучшие персонажи всегда пользовались им как средством достижения всеобщего благоденствия. И что же мы видим во Throne of Bhaal? На второй же минуте волнующих приключений Баалова подберезовика на сцене появляется его братишка Sarevok. Тот самый. Получивший свои двадцать ножей еще в конце корневой Baldur's Gate. И вот теперь этот умник играет роль Тени отца Гамлета, являясь в бестелесной оболочке к своему убийце и занимаясь откровенным вымогательством. "Если вернешь меня к жизни (!), расскажу, где ты и как отсюда смыться." А сам загораживает спиной вполне очевидный выход. Соглашаться? Конечно. Ведь Sarevok — это самое оригинальное приобретение для партии и бесценная находка сценаристов BioWare. Со своим демоническим смехом и пятью плюсиками в графе "Two-handed sword" он больше похож на двуногий жернов, чем на человека. Перемалывает всех подряд и с очаровательной хрипотцой разглагольствует о сути Настоящего Зла перед бескрылой девочкой-эльфом. Понтуется, чертяка.

Мир вдруг начинает ломиться от избытка существ полубожественного происхождения. Можно смело утверждать, что каждый качественный босс Throne of Bhaal является вашим братиком или сестричкой. По папочке, разумеется. Старик Баал перед физической смертью, вероятно, отлично отдохнул телом и душой. Потрудился на славу! В каждом каземате городской тюрьмы заперто по отпрыску, дети Баала работают наемными убийцами, генералами и даже простыми гражданами. Паранойя в духе "Секретных материалов" и утверждения, что пришельцы давно среди нас. В какой-то момент среди членов вашей команды возникает весьма курьезная беседа. Ее началом послужил факт наличия бааловых генов в жилах злобного существа из расы Fire Giants по имени Yaga Shura (правда, классное имечко?). "Не представляю, как Баал мог спариваться с этим... этим отвратительным созданием", — недоумевает все тот же бескрылый эльф Aerie. "Думаю, это ничуть не хуже, чем оседлать самку эльфа прямо в воздухе!" — блестяще огрызается Sarevok. Умница! А происходящее в игре все больше и больше напоминает классический бурлеск, чем становится во сто крат симпатичнее.

Братишка. Он стал таким хорошим парнем после своего второго рождения. Послушным. Благожелательным.



КАЛТЕС. КЛАРЕС. ВАССЕР

И тем не менее стычки подстерегают партию на каждом новом экране. Baldur's Gate может стать чуть менее серьезной в диалогах, но пойти на попятную, когда речь заходит о кровопролитии, не в правилах этой серии. Если в пределах видимости нет монстров, значит, они будут телепортированы или же сработает ловушка. Если монстров по-прежнему нет, подумайте хорошенько, не зачищали ли вы эту карту сегодня.

"Думаю, это ничуть не хуже, чем оседлать самку эльфа прямо в воздухе!" — блестяще огрызается Sarevok. Умница!

Сражения теперь не принято размазывать, как вопли по забору. Разборка заканчивается очень быстро, переломный момент можно и не заметить. Вот только ролевой игрой здесь уже не пахнет. Скорее перед нами элитный варгейм — в лучших традициях Warhammer.

Тенденция существовала еще в Baldur's Gate 2, но сейчас она стала реальной необходимостью. Чтобы продвигаться вперед по карте, партии жизненно необходим боевой эскорт. Зрелище впечатляющее: все карманные маги команды раздувают ноздри, морщат носы и призывают из близлежащих измерений всяческих гостей. Кто порадует друзей огненным элементалем, кто пригласит на вечеринку ифрита, а кто щегольнет тусовкой хвостатых, выписанных прямо из ада. В итоге получаются целых две партии: summoned-существа, идущие живым тараном впереди, и труппа персонажей, осторожно следующая за ними по пятам и собственно открывающая карту. Все неприятные заклинания, включая обязательный отъем уровней, контроль сознания и мгновенная смерть изливаются на расходные кадры приглашенных звезд. Когда небо чуть проясняется и становится более или менее свободно от курсирующих в обе стороны спеллов, к оставшимся в живых членам боевого авангарда присоединяется дикая парочка Sarevok — Minsc, уговаривающая любого гада в рубленую капусту.

Кстати, то же самое они вытворяют с монстрами низшего уровня (орками, гоблинами, призраками), расставленными специально для увеселения толпы. Пока парочка трудится, оставшиеся партийные работники издалека и с интересом наблюдают за разлетающимися во все стороны костями, кусками мяса и пробитыми насквозь full plate-кольчугами. Нож сквозь топленое масло — только с невероятным количеством спецэффектов! Земля периодически сотрясается, а скрюченные фигурки аккуратно разделяются надвое. Содом, Гоморра, Холидей.

Когда же приходится туго, на помощь спешат сэйв-геймы и лестницы. Ведь монстры теперь вполне способны разгуливать по этажам (туда и обратно), просто обычно ленятся. Что их и губит. Остается лишь выманивать простаков на уже зачищенный уровень по одному и накидываться на них целой толпой. Ну а уж если и это не помогает... Тогда наш протагонист может продемонстрировать один замечательный трюк, превращение в мясника, Slayer'а. Пробуждению истинной сущности предшествует патетический диалог в стиле "А ты действительно хочешь?" и потеря пары очков репутации. Зато Фредди Крюгер и Кэндимен кушают в черной зависти собственные сюртуки!

Так каким же получился финал саги? Удачным, и это как минимум. Очень масштабным — как и пристало завершать рассказ о сыне бога. Детали предлагается выяснить самостоятельно, чтобы впоследствии не было мучительно стыдно. Ведь персонажей можно будет переносить в Neverwinter Nights. Впрочем, это совсем другая история...

ГОЛУБОЙ СДВИГ

Начнем, как обычно, с астрономии. Название Blue Shift не имеет ни малейшего отношения ни к голубому цвету (к синему — имеет), ни к сдвигам (а вовсе даже к смещениям). Наша Вселенная характерна тем, что расширяется, и благодаря эффекту Доплера все видимые космические объекты имеют красное смещение в своих спектрах, поскольку удаляются от нас. А вот синее смещение означает, что вместо тепловой смерти вселенную Half-Life ждет коллапс в точку и последующий Большой Бабах. Завидная судьба. А все попытки злопыхателей пропустить в слове Shift букву "f" мы отметем с негодованием и далее обсуждать не будем.

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Я уже немало тусуюсь на этом свете, повидал всякое. Видел, к примеру, ужасные, но "народные" игры (The Sims и Ко), занимающие три первых позиции в списке лидеров продаж (всего пару недель назад). Видел и интересные игры, попадающие туда (серии DOOM, Diablo). Но обнаружить аддон к игре на движке четырехлетней давности, легко пробегающийся за 5-6 часов, не содержащий ни одного нового монстра, оружия или врага, всенародно охаиваемый в разнообразных форумах и все равно попавший на первую строчку, обогнав все три реинкарнации The Sims!.. По-нашему, это ШОК! Я не спал два дня, проходя Half-Life: Blue Shift снова и снова и пытаясь понять, КАК ОНИ ДОБИЛИСЬ ТАКИХ ПРОДАЖ?!. Но так и не понял. Давайте разбираться вместе.

В конце прошлого августа Sierra Studios и Gearbox Software с помпой объявили, что к выходящей первого ноября (все того же, 2000-го, года) версии Half-Life для Sega Dreamcast они обязуются успеть закончить эксклюзивный эпизод под названием Half-Life: Blue Shift. Главным героем обещали сделать Барни (Barney Calhoun), одного из тех охранников, что Гордон Фримен щедро подставлял под вражьи зубы и пули автоматических пулеметов.

Как обычно, сроки начали отползать на заранее подготовленные позиции, доползли до мая, народ уныло подписывал петиции "дайте нам ПК-версию, а то обидимся навсегда!"... И тут Dreamcast, хоть и приставка, в начале года умирает, попросту перестает производиться.

Sierra сориентировалась, хоть и не быстро, зато правильно. Вовремя "перекинуть" Blue Shift

Этот танк стреляет не хуже солдат, только гораздо мощнее.



Последний взгляд

HALF-LIFE: BLUE SHIFT
www.sierrastudios.com/games/hl-blueshift

Жанр
FPS

Разработчик
Gearbox Software
www.gearboxsoftware.com
Издатель
Sierra
www.sierra.com

Сложность	низкая
Графика	3,4
Сюжет	4,1
Музыка	4
Звук	3,9
Управление	3,9
Интересность	3,8

СУТЬ
Очередной "свежий взгляд" на историю Black Mesa, в этот раз — от лица одного из охранников. Кратенько, небогато новинками, но довольно крепко и приятно.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0+, Pentium 233 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), SVGA (16-битный цвет) или 3D-видеокарта (OpenGL или Direct3D), 2x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
250 Мбайт на жестком диске. Игра не требует наличия Half-Life.

на какую-нибудь другую консоль, похоже, не удалось, и уже 29 марта нынешнего года, после опоздания Dreamcast-версии на какие-то жалкие полгода, было объявлено, что Blue Shift появится и на ПК, а чтобы пользователи не чувствовали, что им, пардон, впаривают нечто, было решено подарить им еще и High-Definition Pack (о нем — ниже).

ДЕЛАЙ РАЗ, ДВА, ТРИ…

Если кто-то еще не впал в глубокий склероз, то имя Gearbox Software должно быть прочно связано в его памяти с названием Opposing Force. Шумели мы об этой игре много, особенно молодое поколение, из-под носа выхватившее у меня право растерзать сей милейший эпизод, играемый от лица бравого десантника, полковника Шеппарда, посланного сначала убить в Black Mesa все, что движется, а затем взорвать все остальное. Безопасность страны, сами понимаете, превыше всего.

В лучших традициях креативного маркетинга (что значит это магическое словосочетание, я и сам до сих пор не уверен, но уже видел его на визитной карточке — видимо, оно помогает запудривать мозги), Gearbox сейчас только тем и занята, что продает, продает и еще раз продает свои творения. То Opposing Force в одну коробку с Blue Shift положит, то отдельно, то с Team Fortress Classic... Вариантов довольно много, причем для разных регионов — разные.

Правда, явно, не сами придумали. Профессионалы из Sierra уже давно клеют ярлычок "Half-Life" на все, что ставится на полки магазинов. Саму только Half-Life продали уже три раза под разными названиями: первый выпуск, потом "Platinum", и еще чуть позже — "Game of the Year". Чуть позже тот же ярлычок красовался на коробках Gunman Chronicles и сверхпопулярной Counter-Strike.

Вообще, похоже, что дойную корову решили дергать за вымя до тех пор, пока не оторвут. Проверенные временем рецепты применяются настолько буквально, насколько можно. Игра начинается с желдорпоездки внутрь Black Mesa, затем следует проход пешком до рабочего места, взятие из шкафа обмундирования (в данном случае бронежилета, каски и пистолета), и тут... Правильно, когда наш герой помогает паре ученых совладать с лифтом, происходит то самое, что мы уже видели в оригинальной игре, все идет вразнос, и начинаются битвы: сначала с инопланетной фауной, затем с прибывшими десантниками, а еще чуть позже (спасибо вам, доктор Розенберг, за ваш недоделанный телепортер!) состоится непременный визит на Xen с неумолимо надвигающимся хеппи-эндом.

Все это легко умещается в несколько часов игры. Единственное, что было "изменено": вместо висящих на стенах источников энергии для зарядки спецкостюма повсюду живописно разложены трупы охранников в целеньких жилетах и касках. Надо же как-то объяснить, что рядового охранника столь же трудно убить, как и ученого в сверхспецовке для опасных экспериментов или десантника в полной экипировке...

Кстати, надо отдать авторам должное: события в уже трех играх аккуратно переплетены между собой. Скажем, едет в Half-Life Гордон на поезде и видит, как слева охранник безуспешно колотится в дверцу. А в Blue Shift выясняется, что этот парень и есть Барни, и дверь ему никак не могут открыть из-за проблем с компьютером. А Барни, например, видит, как Гордон везет свою тележку к месту эксперимента, с помощью камер службы безопасности. И солдаты между собой активно общаются: то Шеппарда обсудят, то радостно отчитаются по рации, захлопнув нас в железнодорожном вагоне, что "этого наконец-то поймали, а как там Фримен? Все еще бегает?"...

Правильно, когда наш герой помогает паре ученых совладать с лифтом, происходит то самое, что мы уже видели в оригинальной игре…

МЕНЬШЕ РАБОТЫ ХОРОШЕЙ И РАЗНОЙ!

Пока не пришла пора заканчивать рассказ, надо срочно перечислить, что именно нового нам предлагают. К счастью понадобится.

Прежде всего — новая тренировочная миссия. Заново обучат ходить, бегать и прыгать (а что вы хотите — Half-Life'а в комплекте нет, а казуал ходить сам не умеет).

Новый персонаж доктор Розенберг. Грустный тип, абсолютно не умеющий бегать (игра "доведи доктора до пролома в стене" далеко не каждый раз удается с первой попытки — доктор иногда слегка съезжает с катушек и улепетывает назад).

High-Definition Pack, улучшающий модели, текстуры и звуки (у ученых появляются болтающиеся галстуки, а автомат, кажется, MP5 от Heckler & Koch, заменяется на полноценный assault rifle, то ли MA1/M203, то ли M4A2, и даже звучать начинает гораздо солиднее, хотя с точки зрения повреждений и прочих параметров остается точно таким же). Кстати, Pack улучшает все это в любой игре на базе Half-Life.

Голоса. Все те же артисты, что и в Half-Life, и один "бонусный" — знаменитый "голос Дюка Ньюкема", не к ночи будь помянут. Джон Сент Джон (John St. John), уже озвучивший инструктора в лагере для Opposing Force, сейчас болтает за Розенберга.

А дальше? Догадайтесь, от какого лица еще не было Half-Life? Правильно: от лица инопланетных зверушек. Нет проблем — как раз сейчас готовится Half-Life for PlayStation 2. И в ней будет вид от лица Alien Slave.

Я могу подсказать Gearbox еще несколько персонажей, которые пока не задействованы: во-первых, на любой станции есть старушки-уборщицы с метлами наперевес. Во-вторых, рабочие, разъезжающие на паукообразных роботах. В-третьих (мечта всей жизни!) — headcrab'ы, всеобщие любимцы. Лет пять-семь протянут — без проблем...

И, кстати сказать, лично я не обижусь. Такой подход гораздо лучше практикуемого, к примеру, id — когда командную игру вместо бесплатного включения в комплект Quake 3 выпускают в отдельной коробке за сорок долларов. Здесь хотя бы играть интересно и головоломки забавные...

И почему в Black Mesa все ломается?..



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ

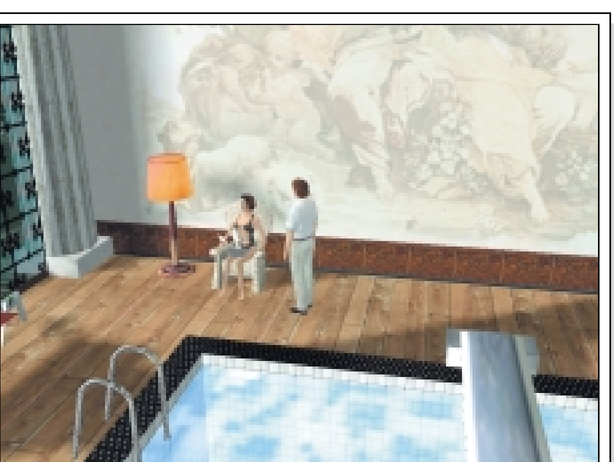
Подобных самозванных родственников в игровом мире именуют еще как-то (словом, связанным с маленькими овечками), но мы будем звать их младшими братишками или (в крайнем случае) сестричками. The Watchmaker — младший брат последней золотой адвенчуры прошлого века Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, трагически пропавший из колыбели и вдруг обретенный. То-то обрадуется мадам Дженсен!

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Самый известный квест итальянской компании Trecision носил имя Nightlong: Union City Conspiracy и фамилию Blade Runner — ибо был четким отражением Blade Runner (от Virgin Interactive). Жизненный цикл и расположение шестеренок, колесиков и пружинок в рабочем механизме компании вроде бы ясны: если уж успех какого-нибудь квеста докатился до далекой, солнечной, белой Италии, то Италия не замедлит нанести ответный удар. И не так печально, если зеркало перед физиономией звезды окажется мутноватым, искривленным и небольшим. Не слишком это важно для судьбы Италии. Главное, что квесты Trecision не позволяют забыть о ее существовании на карте.

Среди доказательств если не кровного, то молочного родства — неразлучные герой и героиня, действующие вместе или поочередно, детективная структура, типажи, изолированность места действия, железная разбивка по времени и графическое решение. Родимых пятен в индийском стиле обнаружилось бы больше, но Gabriel Knight 3 (как, впрочем, и Blade Runner) недостаточно оригинален для того, чтобы мы могли напрямую обвинить Trecision в плагиате (ему не принадлежат права на все головоломки с маятниками, полицейские обыски и характеры с двойным дном). The Watchmaker сделан в самой классической из всех возможных классических манер и если не подводит итог (масштаб не тот), то успешно передает душу целой генерации квестов.

ЖЕСТОКАЯ ТРАДИЦИЯ
Для игры, в течение которой мы проходим путь от первого до последнего детективного



Отчаянно скучающая Джуди Робертс, не менявшая метрики супруга Кристофера Андерсона, большого начальника, расслабляется у бассейна. Слышали бы вы, что плетет ей Бун в своей неуемной жажде познаний! Юмор у Trecision — как у мамонтов. Хотя, возможно, он пострадал в процессе перевода с итальянского. И, кстати, персонажи The Watchmaker используют весьма крепкую лексику — дети, не показывайте эту страницу родителям!

Последний взгляд

THE WATCHMAKER
www.trecision.com/videogames/games/wmf.html

Жанр
Квест

Разработчик
Trecision Net-ert@inment
www.trecision.com
Издатель
Leader
www.leaderspa.it

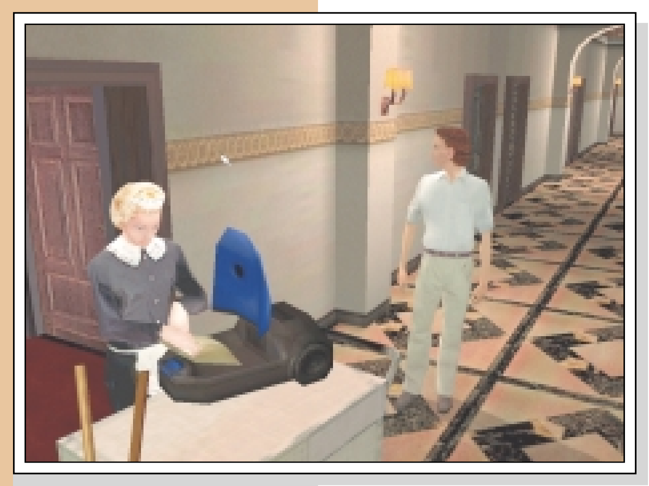
Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	3,8
Звук	4
Управление	Трехмерный пиксель-хантинг

Интересность
4

СУТЬ
Неплохое подражание Gabriel Knight 3: достоинств меньше, недостатков чуть больше.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266, 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-видеокарта, 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
200 Мбайт на жестком диске.



Трудолюбивая красавица Карла Хоффман в сражении с пылесосом. Как вы уже могли заметить, все персонажи The Watchmaker иностранного происхождения. А что касается странного положения головы Буна — так он просто слишком внимательно следит за привидевшимся ему вдруг в воздухе белым курсором. Это — профессиональное заболевание тайных агентов.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Этот холодный замок — идеальное место для поисков устройства, концентрирующего подземные силы. И мы встречаем здесь полный комплект персонажей из книг Сейерз, Кристи или Куина: от утомленной жизнью жены смотрителя до подозрительного садовника. Не хватает лишь дворецкого. Наверное, в Trecision сочли этого персонажа слишком банальным — что ж, у всех должны быть принципы!" — тонко проникает в самую суть The Watchmaker обитатель экзотического итальянского сайта **Games.It (www.games.it)** с сочным именем Krakatoa. Общий рейтинг игры: 80/100.

квеста Sierra (не считая пары опасных вылазок в приключенческое гетто LucasArts), точно путешествуем по времени в правильном хронологическом порядке, The Watchmaker на удивление молодцевато и современно выглядит. Конечно, со смотровой площадки нынешнего дня ему не избежать критики: он сдает позиции Gabriel Knight 3 (GK3) и в четкости, и в количестве, и в качестве, и в разнообразии, и в анимации всего на свете, но не уступает в числе измерений.

Да, он целиком трехмерен, и парящие камеры Trecision легко передают глубину интерьеров австрийского замка, открывают захватывающую дух панораму окрестностей и ловко демонстрирует персонажей в самом выгодном ракурсе. Если применить любительский вид от лица Даррела Буна или Виктории Конрой, то зыбкость деталей и ненадежность декораций станут очевидными. Но The Watchmaker весьма удачно маскирует свои недостатки: работа со светом и тенями мастерская, достойная съемочной площадки. Некоторые же детали — вроде праздничной гирлянды, спускающейся по колонне грандиозного зала, — попросту очень, очень красивы.

...один из людей в замке — архизлодей, и у Буна с Конрой есть шестнадцать часов, чтобы разоблачить его...

Место действия The Watchmaker ограничено, словно в английском детективе. И не горами, как в богатом GK3, а каменной стеной: не живописный дол, а замковый двор служит ареной чрезвычайным и не очень происшествиям. Вокруг главного сооружения возведено множество вспомогательных: флигели, сторожки, парники, часовни. В служебных помещениях проживает весь персонал: садовник Эрнандез и уборщик Эйстермейер, экономка Шнайдер и горничная Хоффман. По какой-то странной причине смотритель Андерсон не желает, чтобы прислуга по ночам оставалась в замке. Естественно, до этой причины мы докопаемся.

Но не только население замка совершило массовый побег со страниц романов Агаты Кристи — многочасовая драма, что развернется в нем, выдержана в тех же багровых тонах. Вместо непременных десяти негритят в столовой — необъяснимый гул из-под земли, который все нарастает и нарастает с каждым часом. В девять утра от него вибрирует парник, к полуночи от шумящего устройства вполне способно навсегда угаснуть солнце. Жутко интригует. Прошу вас, избегайте чужих пересказов сюжета The Watchmaker и не относитесь слишком серьезно к прологу (шпионы, дьявольский механизм, затмение, зловещая корпорация и геомагнитные потоки — проще говоря, тоска смертная). Нужно лишь усвоить, что один из людей в замке — архизлодей, и у Буна с Конрой есть шестнадцать часов, чтобы разоблачить его, пользуясь стареньким дедуктивным методом. А история с гигантским маятником — лишь фон. Параллели с GK3 проводить отказываюсь.



Вид на замковую стену из кабинета Андерсона. Бун и Андерсон бок о бок любуются зеленой травкой. У Кристофера, похоже, глаза на затылке — контролирует положение каждой вещи в кабинете, не отворачиваясь от окна.



Стивен Клэнсман готовит свой флотский супчик. У Буна, похоже, еще и боязнь острых предметов — ни ножей, ни крюка со стены он не возьмет.

НЕ ПОЗДНЕЕ ПОЛУНОЧИ

В верный компьютер Бун заносит подробнейшие сведения о действующих лицах: на каждого из семи подозреваемых он составляет пространное досье; методом перекрестного допроса они с Конрой выявляют мельчайшие несоответствия в биографиях и одного за другим выводят лжецов на чистую воду. На все прочие явления жизни Trecision откликнулась графой “вещи/факты”.

Подобно лучшим квестам Sierra, The Watchmaker существует за счет персонажей и ради них. Подражая постояльцам отеля в Ренн-ле-Шато, подозреваемые весь день бродят по округе, и каждый носит в сердце тайну — у кого-то она побольше, у кого-то поменьше. Кто-то — подосланный агент (зря что ли в гараже замка припаркован фургон ЦРУ), кто-то — наймит корпорации, промышляющей бесчеловечными экспериментами, кто-то — опасный преступник, кто-то — невинная жертва.

Роли раздавали согласно государственным стандартам. Вот привычки и ужимки — роскошь, которую далеко не всякий квест может своим героям позволить. В The Watchmaker обитатели старательно, но несколько механически изучают собственный маникюр, перебирают рабочий инструмент, вытряхивают мешочки пылесоса (ах, откуда же прибыл столик горничной, кочующий по номерам четвертого этажа?). Жена смотрителя Джуди весьма колоритно проводит время у бассейна. Но действительно живым вышел только один персонаж — повар Стивен Клэнсман. Он тоскует по морю, и кухня его уставлена картинками и моделями кораблей, и даже есть одна, что так и просится в бутылку. Редкий пример! Хотя в блеклых диалогах Буна, конечно, куда больше волнует, за что кока турнули из торгового флота. И это — с небольшой помощью миссис Робертс — он тоже узнает.

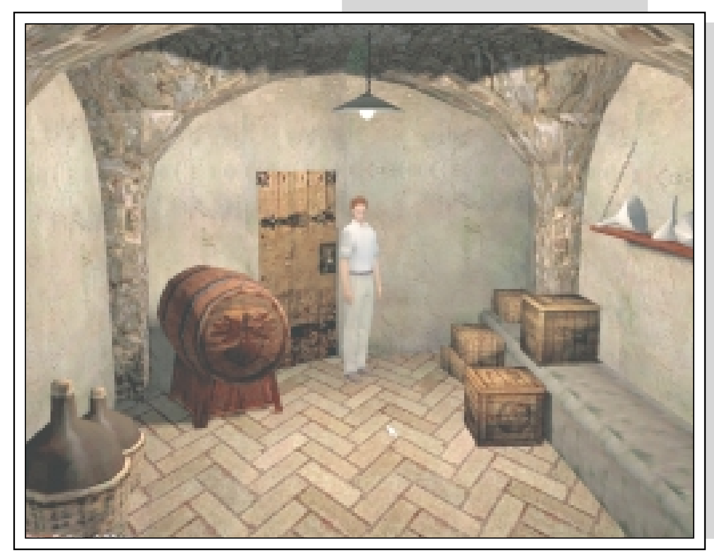
За детективными занавесками, как ни удивительно, встречаются и квестовые задачки — все они одного сорта, и сорт этот не первый. Адвенчура перед нами все же не очень хорошая. Само собой, здесь имеются головоломки с часами. В замке найдется любой известный человечеству тип механических часов. Но мне кажется, что в хорошем квесте должна быть всего одна головоломка с часами, а в очень хорошем — ни одной. Есть еще шахматы и множество кодов и шифров в современной части замка. Замечу, что Бун и Конрой — самая ленивая парочка героев, когда-либо объявлявшаяся в квестах. Пусть они проводят дотошный и прилежный обыск каждого помещения. Но открывая миллион всяких ящиков, отделений, сундуков, коробок и футляров с миллиардом разных вещей, они не трудятся дать нам хотя бы инвентарную опись — не говоря уж о том, чтобы прибрать вещицу к рукам. Хватают лишь то, что плохо лежит. За первые часы скитаний (в отличие от огромных залов 18-го века, служебные помещения замка состоят из одной клаустрофобии: за дверью — лифт, за лифтом — дверь, многие заперты, и все соединены узкими коридорчиками) ценные приобретения Буна исчерпываются бутылкой скверного вина. Позже к ней присоединятся такие необходимые вещи, как кровь, два конверта, мешочек с фимиамом, батарейка и комбинация к сейфу смотрителя. Весьма показательный список. Я всегда говорила, что по инвентарю без труда можно вычислить содержание квеста. Задачки The Watchmaker унылы: в первой детективной игре Sierra, какой бы она ни была, мы видели точно такие же.



Внушительный вид на замок и часовню снаружи. Разумеется, через зрачки Виктории Конрой. Саму ее я постаралась оставить за кадром по причине страхолюдности. Любуйтесь лучше Буном.

А еще Бун и Конрой, совсем как встарь, панически отказываются посещать ванные комнаты и лишь трусливо заглядывают в щелку. Восхитительная старомодность.

Бун проникает в винный погреб. Каждая комната The Watchmaker обозначается субтитром с указанием времени, как в шпионских фильмах. Доходит до идиотизма: “спальня Буна 13.20 — ванная Буна 13.25 — спальня Буна 13.30”. Не хватает еще “платяной шкаф Буна 13.31” и “правый верхний карман Буна 13.32”.



Последний взгляд

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

www.microsoft.com/games/trainsim

Жанр
Симулятор поезда

Разработчик
Kuju
www.kuju.com

Издатель
Microsoft
www.microsoft.com/games

Сложность	средняя
Графика	4,2
Сюжет	4
Музыка	—
Звук	4,5
Управление	4,2
Интересность	4,4

СУТЬ
Симулятор поезда. Без шуток.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта второго поколения и выше, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательский режим отсутствует. Зато есть все виды редакторов, позволяющие создавать собственные поезда, собственные трассы и собственные объекты для размещения вдоль железнодорожных путей.

TRAINSPOTTING

...занимает на диске одну тысячу восемьсот мегабайт. Чтобы завершить ее, понадобилось три года. За это время разработчики проехали по дорогам США, Англии, Австрии и Японии тысячи километров, сделав более пяти тысяч фотоснимков и записав более восьмидесяти часов высококачественного звука. Если снимки получались плохие, использовались данные со спутника. Звук всегда получался хорошо. Работу оплачивала компания Microsoft. Результатом этого труда стала игра, в которой можно в течение восьми часов без перерыва смотреть в окно, слушая стук колес и дребезжание ложки в стакане чая с лимоном.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Microsoft Train Simulator — это симулятор поезда. В нем не требуется оснащать вагоны лазерными установками, соревноваться в скорости с другими поездами, отбиваться от налетчиков, перевозить грузы из пункта “А” в пункт “Б” с корыстной целью и копить деньги на тюнинговый комплект дисков.

Любители изысканных стратегических наслаждений также не найдут здесь желанного приюта. Прокладка новых маршрутов, строительство станций и прочая экономика остались где-то в стороне. Разработчики не взяли в игру даже от режим карьеры, отказав нам в реализации тщательно скрываемой фантазии: пройти тернистый путь от помощника машиниста до заслуженного пенсионера с оплаченной медицинской страховкой. Никаких очков, медалей, денег. Никакой цели. Ничего лишнего. Только вы, дорога и поезд. И шестьсот миль зеленых насаждений, проносящихся за окном.

Незамысловатое развлечение “для всей семьи” еще поборется с “Охотником на оленей” и “О, счастливчиком!”. Но в действительности игра скрывает в себе куда больше, чем можно описать словами. И простые американцы, трудовым долларом тянущие Train Simulator на верхние строчки хит-парадов, немым Герасимом признаются в любви Му-му своего детства — железной дороге.

Чем проще предмет, тем сложнее сделать его симулятор. Очень просто создать симулятор космического корабля, летящего к Альфа Центавра. Сложнее с авиасимулятором — всегда найдется дюжина зануд, которым довелось пилотировать настоящие самолеты и теперь неймется обвинить разработчиков в тотальной некомпетентности. Создать симулятор поезда практически

Погрузившиеся в игру достаточно глубоко могут посвятить себя увлекательному процессу сцепки вагонов.



невозможно. Сложнее может быть лишь симулятор бабушки, продающей соленые огурцы с вареной картошкой на станции "Серпухов".

Microsoft Train Simulator (MSTS) гранитным монолитом возвышается над прочими играми. Три года, потраченные на разработку несложной, в общем-то, игры, превратили ее в титанических размеров памятник трудолюбию и последовательности. Буддийские монахи, выкладывающие из цветного песка признание в любви своему богу, умерли бы от черной зависти. Безупречно все — от фотоколлажей, демонстрируемых во время загрузки очередной трассы, до оцифрованного звука срабатывания аварийного тормоза. И даже появившееся однажды окно "Microsoft Train Simulator обнаружил ошибку и будет закрыт" также было безукоризненным.

Внутри — море экзистенциализма. Восторг наблюдателя. В то время как другие поклонники жанра идут в лобовую атаку, вытягивают до посадочной на одном левом, шпарят прямой наводкой и осуществляют торможение двигателем, мы ведем железнодорожный состав с разрешенной скоростью и учимся останавливать поезд у специальной отметки. Героизм в данном случае не только не приветствуется, но и наказуем.

Игра, таким образом, настолько выбивается за рамки всего, что мы видели раньше, что я не решусь назвать ее интересной или не интересной. Да это и не игра вовсе, а симулятор. Впрочем, сам симулятор любопытен лишь небольшой в планетарных масштабах кучке железорэнтузиастов, которые на ощупь отличат GE-9-44CW от Kiha 31. Все остальные видят в MSTS игрушечную железную дорогу, о которой каждый из нас мечтал в детстве и которую многие так и не получили. Хотел было написать: торопитесь, у вас есть шанс... Но нет, торопиться некуда. MSTS пришел надолго, если не навсегда.



Панель управления современным электропоездом немногим сложнее открывалки для бутылок...

НЕ ГЛАВНОЕ

Возможно, многие из вас все еще сомневаются: мол, зачем нам Train Simulator? Что, казалось бы, может быть интересного в пилотировании стотонного снаряда, в котором отсутствует руль и средства активной безопасности? Следи за семафорами, соблюдай скоростной режим и не забывай посыпать песком скользкие от дождя рельсы — вот почти и вся нехитрая наука. Разумеется, разработчики придумали для нас тысячу развлечений, которые здесь называются смешным словом activities: игрок старается вовремя доставить пассажиров в период летних сезонных ливней, перевезти важный груз и даже помочь детективу провести расследование убийства в "Восточном экспрессе". Конечно же, игра далеко не примитивна — попробуйте покататься на паровом Golsdorf 380 или прицепить пару новых вагонов в сложных погодных условиях. Впрочем, все это мелочи в сравнении с главным.

ГЛАВНОЕ-1

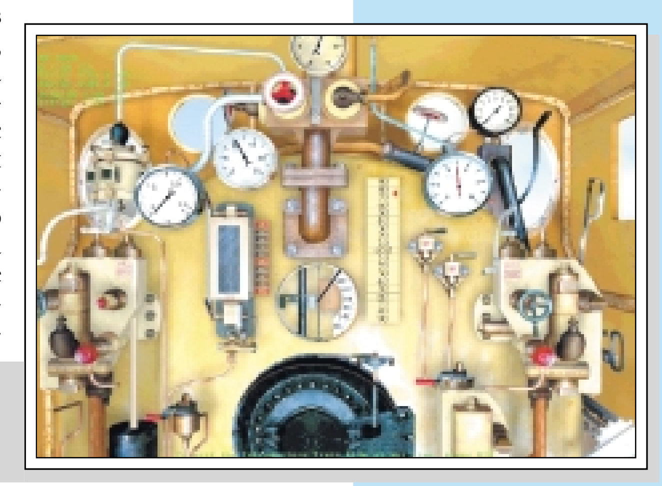
Запретная мечта — прокатиться в кабине машиниста. О, как завидовал я этим людям в синей форме, единственным из всех обитателей поезда имевшим право смотреть вперед, а не в бок. Судьба двоечника Бузенкова, исключенного из седьмого класса и с великим трудом поступившего в железнодорожный техникум, представлялась мне завидной. Да и полтора часа на метро пролетели бы в мгновение, будь у нас возможность вместо серой стены и кабелей наблюдать извивающийся туннель и бесконечную череду шпал, нанизанных на два блестящих рельса. Но нет, не судьба. Гигантские машины, способные без труда разогнать до огромной скорости тяжеленный состав, оставались совершенно неприступными. В их недра вели маленькие узкие лестницы, а через окошки-бойницы безучастно смотрели люди в синей форме. Существа высшего порядка, с младых лет познавшие суть транса.

И вот, наконец. Проигнорировав перезревший tutorial (позже, позже!), я с радостью обнаружил себя на станции Shinjuku, в кабине одного из самых быстрых пассажирских экспрессов Acela Express компании Amtrack. Возможно, на свете есть и другие быстрые поезда, но Microsoft пока не приобрела соответствующие лицензии — ждите аддонов. Избыточная система помощи подсказывает необходимые шаги: поднять токоприемники, перевести местный аналог рычага коробки передач в положение "вперед", снять поезд с тормозов и плавно открыть дроссель. Махина думает несколько секунд, после чего начинает медленно

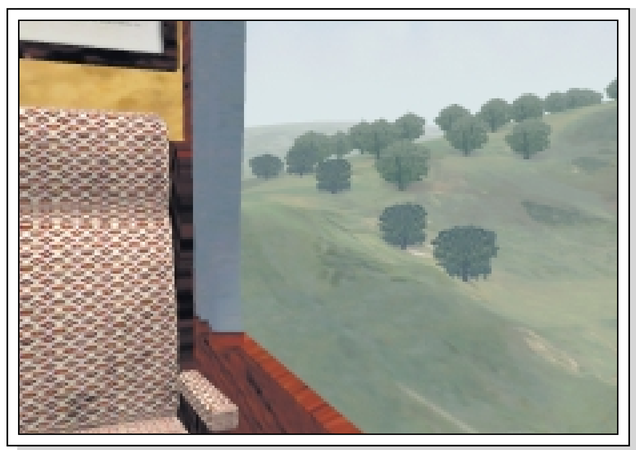
МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Не стоит говорить о Microsoft Train Simulator как о законченном программном продукте. Перед нами скорее фундамент, на котором вскоре будут возведены модули дополнительных уровней, сияющие корпуса зданий с порядковыми номерами после названия и аккуратные пристройки третьих компаний. Как и MS Flight Simulator, перед нами модель для сборки", — полагает обозреватель сайта **Games Domain (www.gamesdomain.com)**.

А вот рассуждает о графике игры корреспондент сайта **PC IGN (http://pc.ign.com)**: "Впечатляюще, если не сногсшибательно. Да, некоторые игры выглядят лучше, но они не пытаются моделировать шестьсот миль настоящего рельефа вместе с домами и деревьями".



...чего совершенно нельзя сказать о паровозах. Здесь главное — не дернуть случайно за неправильный рычаг.



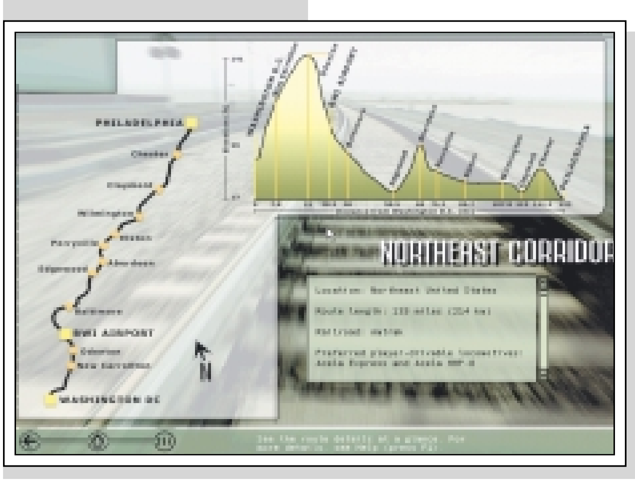
Проваляться целый день на мягких подушках в купе класса люкс, наблюдая за пролетающими за окном пейзажами, — что может быть лучше?

набирать скорость. От детского восхищения пропадает дар речи. Мимо проплывают станционные постройки, бесконечные стрелки, опоры, мосты. Быстрее, быстрее — на простор! Через пятнадцать минут мы уже несемся со скоростью двести с лишним километров в час. Жизнь удалась.

ГЛАВНОЕ-2

Аудио. Саундтрека в игре нет — было бы оскорблением мешать популярные мотивчики со сложнейшим музыкальным произведением в стиле "индастриал", которое производит настоящий поезд. Помню, в детстве меня ужасно пугали эти звуки — всегда казалось, что состав вот-вот тронется и провожающие не успеют освободить вагоны. После знакомства с игрой источник происхождения многих звуков перестал быть тайной. Стук колес внутри кабины машиниста, в пассажирском вагоне и за пределами поезда слышится совершенно по-разному. Близлежащие здания, мосты и даже опоры линии электропередачи вносят свои искажения. Что уж говорить, в MSTS даже вид шпал — деревянные или бетонные — влияет на то, что мы слышим. Механизмы поезда производят массу самых разнообразных стонов, визгов и скрипов. Все это складывается в единую звуковую картину, которая достоверна настолько, что если закрыть глаза — можно забыть, что ты сидишь за компьютером. К сожалению (или к счастью), симуляторы пока не умеют воспроизводить запахи — здесь есть с чем поработать.

Каждая из шести моделируемых трасс имеет карту местности, расписание остановок, подъемы, спуски, четыре времени года, атмосферные осадки. Нет только людей — мир Train Simulator абсолютно, тотально необитаем. Как после нейтронной бомбы, мама.



ГЛАВНОЕ-3

Деревенское развлечение далекого детства. Не послушать маму и гулять вдоль железной дороги. Издалека замечать поезда, отбегать в сторону и спасать двоюродную сестру от турбулентных завихрений воздуха, которые сначала отбрасывают в сторону, а затем тянут под колеса. Наблюдать, как совсем близко от тебя на полной скорости проносится поезд — одно из самых выдающихся бесплатных развлечений современности. В том, чтобы гулять по шпалам, есть что-то опасное и запретное. Идиллическая лесная тишина разбивается всмятку проносящимся на огромной скорости составом. Потрясенные кузнечики в очередной раз забывают о цели своего существования. Поезд представляет собой локальный конец света, движущийся с допустимой на данном участке трассы скоростью.

И теперь мы можем наслаждаться его приходом семь дней в неделю, двадцать четыре часа в день, без остановки. Достаточно лишь прикоснуться к клавише с начертанной на ее поверхности цифрой "4" — и услужливая камера мгновенно и случайным образом разместится неподалеку у рельсов, провожая автоматическим взглядом проезжающий поезд. Если вид не нравится, поторопитесь нажать кнопку еще раз, и компьютер предложит новый вариант. Если кнопку больше не трогать, камера выберет новую точку, проводит состав взглядом, и так до бесконечности.

Имеем следующую картину: вдоль железнодорожного полотна примерно через каждые сто метров стоят мальчики и глазеют на пролетающий поезд. Заметьте, что поезд проносится в стерео и с допплеровским смещением, на фоне никогда не повторяющихся и далеко не банальных пейзажей. На стокилометровую трассу получаем тысячу мальчиков. И каждый из них — мы. Неужели вы и теперь можете назвать MSTS бессмысленной игрой? Хорошо, вот вам последняя история.

ГЛАВНОЕ-4

Открою страшный, мало кому известный секрет: в этой игре необязательно быть машинистом. Разрешено притвориться простым пассажиром. Достаточно выбрать трассу (их в игре шесть красивейших: две в Штатах, две в Японии, одна в Англии и австрийская Innsbrook — St. Anton, приютившая печально известный "Восточный экспресс"), один из девяти локомотивов (от культовых паровых до сверхсовременных электрических) и... в течение нескольких часов наблюдать за видами из окна.

Масштаб времени менять не разрешается. Поэтому если вы торопитесь, лучше путешествовать на современных поездах — они преодолевают 100-200-километровые трассы быстрее. Но провести время в вагоне-ресторане "Восточного экспресса" — особенный вид удовольствия. Салфетки на столиках, невидимый музыкант ласкает клавиши рояля, невидимые пассажиры вполголоса ведут беседу, слышен женских смех и звон хрусталя. За окном — склоны австрийских Альп до небес, леса, леса...

Кнопками "влево" и "вправо" поворачиваем голову. Ходить нельзя, да и некуда. Ориентируем себя так, чтобы электроннолучевая трубка геометрически совпала с окном вагона. Полчаса подряд наблюдаем за проползающими мимо пейзажами. Мысль о том, что перед нами результат обработки данных со спутника, добавляет происходящему смысла. Зовем к экрану всех, чтобы поделиться радостью, — теперь можно сидеть за компьютером и смотреть в окно поезда. Сид Мейер со своим SimGolf безнадежно отстал. Самая медитативная игра на свете уже сделана Microsoft.

ЭНТРОПИЯ

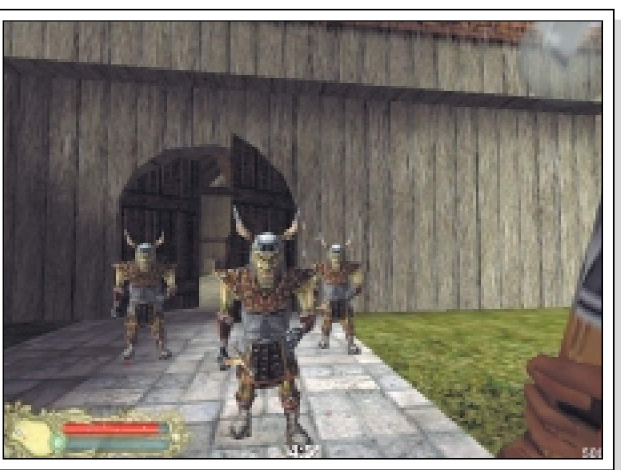
Немец по фамилии Цеппелин, вернувшись на родину после нескольких лет сражений на стороне американских южан, попытался заинтересовать промышленников идеей управления воздушными шарами. "Бедолага! — отвечали ему. — Разве вы не знаете, что есть три темы, по которым Академия наук больше не принимает заявок: квадратура круга, туннель под Ла-Маншем и управление воздушными шарами?"

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Очередной бездарный этюд на тему Might & Magic. Авторы игры решили, что все жанры компьютерных игр уже изобретены и новые продукты следует получать, изменяя названия старых. Смешно, но точно такая же ситуация сложилась в научном мире начала прошлого столетия. Если вы уже ознакомились с "Первым взглядом" Game.EXE на Legends of Might & Magic, то узнали об игре все, что требуется. Расслабьтесь и извлеките из нижеследующего текста забавные истории курьезных заблуждений вполне серьезных людей — ученых, решивших, что науке уже все известно.

Изобретатели общепита и ныне там. Для них техническая революция и работа человеческой мысли завершаются на первом же удачном изделии. "Сам бог не сможет утопить этот корабль" — именно такая надпись украшала билеты на знаменитый "Титаник". И знаете что? В мире компьютерных игр полно таких вот огромных посудин, которые сгорают от нетерпения пойти на дно. Вселенная Might & Magic, стараниями корпоративного гиганта 3DO, находится в первых рядах потенциальных самоубийц.

НИИЧАВО
В 1875 году некий директор американской патентной конторы направил государственному секретарю по торговле прошение об отставке. Мотивация была лаконична: "Зачем мне занимать это место, если изобретать уже нечего?" К тому времени был собран паровой двигатель, изготовлены вечные перьевые ручки. Спустя 126 лет компания New World Computing продолжает лепить престранные поделки из мягкой глины своей боевой славы. Ролевая серия Might & Magic и стратегическая Heroes of Might & Magic как раз окупили затраты на собственное производство



Я тебе, рогатый, костяные наросты поотшибаю! И спрячь эту глупую ухмылку.

Последний взгляд

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC
www.mightandmagic.com/legends

Жанр
Фэнтезийная онлайновая неудача

Разработчик
New World Computing
Издатель
3DO
www.3do.com

Сложность	низкая
Графика	2,7
Сюжет	1
Музыка	2,9
Звук	1,2
Управление	4
Интересность	**0,3**

СУТЬ
Попытка создания первого фэнтезийного командного шутера. Не засчитана.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, 150 Мбайт на жестком диске, 3D-видеокарта, DirectX 8.0, модем, доступ в Интернет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Для игры в онлайне необходима лицензионная копия Legends of Might & Magic.

уже по десятому кругу, а ни на что большее, чем ремесленничество, фирма уже давно на посягает. Она медленно переваривает самоё себя.

Суть отличий релиза от демонстрационной версии Legends of Might & Magic (LOMM) можно описать двумя краткими словесами. Их нет. Или: полный ноль. Или: отвратительное ничто. Полная версия LOMM остается мученически верной своему стриженому для демо-версии образу. Разработчики словно дали обет бездейности: лишь добавили уровни. И все. Кому нужны два дополнительных режима кооперативной многопользовательской игры, если в пару предыдущих никто так и не смог поиграть с удовольствием? При поиске в Интернете с помощью патентованной службы GameSpy игра по-прежнему не находит ни одного сервера. Этому полковнику никто не пишет.

ПОЛЕТ ФАНТАЗМОВ

Американец Лэнгли предложил идею летательных машин, приводимых в движение недавно изобретенными двигателями внутреннего сгорания. Он был высмеян, уничтожен и изгнан из Смитсоновского института.

Действительно, зачем корпеть и измысливать что-то новое? Ведь можно взять готовый графический движок (LithTech 3), идею командной игры (Q3, UT, Tribes) и популярную вселенную (M&M). Согласитесь, ведь вы еще никогда не играли в фэнтезийный командный шутер? Ага. И никогда не спасали принцессу, не убивали беглого варлорда, не вытаскивали меч из камня? Так точно. LOMM должна была случиться — и вот она здесь.

Сделать карты не проблема. Две стартовые площадки для команд, общая цель размещается ровно посередине. Уродливые кишки-коридоры соединяют вышеописанные точки. Нет, дело не в убогом графическом движке, а в бездарных художниках. По поводу эстетической стороны дела они не морочились принципиально. Ведь игроку будет некогда разглядывать окрестности. Игрок должен лабораторной крысой миновать серию темных прямоугольных коробок-залов, ткнуться мордочкой в дверь и забрать сыр-приз. У игроков нет понятия о красоте текстур, гармонии мира, целостности архитектурных стилей! Чувством прекрасного и умением наслаждаться они обделены наверняка.

В 1885 году знаменитый профессор Липпман заявил одному из своих учеников, что физика закончена, упорядочена, дополнена и сдана в архив. Столь же категорично фантазия обошлась и с деятелями из New World Computing. Ведь существуют лишь два типа оружия: ближнего и дальнего боя. Маги и лучники пользуются соответственно волшебным и метательным оружием. Воины браво размахивают мечами, логическими потомками кулака и ноги существа по имени Дюк Ньюкем (Duke Nukem). Выигрывает либо команда, четко выполнившая условия матча, либо перебившая всех соперников. Тоскливо.

Разнообразие посохов, мечей и луков убивается однояйцевой близнецовостью их действия. Они столь же индивидуальны, как шедевры, выходящие из-под пресса краснознаменной фабрики "Севгигант", мирового лидера по производству консервированной тушенки. Кстати, изделия данного предприятия проинсталлированы и в головах местных монстров. Да-да! По вашему желанию на территории уровня, всегда в одних и тех же местах, появляются всегда одни и те же монстры. Алгоритм их жизнедеятельности предельно прост: увидел игрока, беги к нему, пинай ногами. Умеющие плеваться — плюются. Способные кастить, метать, опрыскивать и опалять присоединяются.

Сделать карты не проблема. Две стартовые площадки для команд, общая цель размещается ровно посередине. Уродливые кишки-коридоры соединяют вышеописанные точки.

КЛЯУЗЫ

Вы знаете, что Герц сам писал в Дрезденскую торговую палату, что нужно запретить исследования по передаче ГЕРЦЕВСКИХ волн, ибо никакое их практическое применение невозможно? Многим не хватает подобной самокритики.

Если бы эксперты 3DO попытались сыграть партию в LOMM в режиме Slay the Dragon, они оказались бы перед любопытным фактом. Цель матча отсутствует! Точнее, все попытки во имя ее достижения как минимум бессмысленны. Вкратце:

Суть состязания явствует из названия. Две команды набрасываются на несчастное животное, дракона, и начинают его низводить. Команда, чей игрок нанес завершающий удар, считается победителем. А теперь представьте себе большого красного дракона. На самом деле это не монстр, но большая турель, изрыгающая огненные шары. Подходить к ней близко глупо. Поэтому представители как Хороших, так и Плохих сидят за укрытиями — каждый со своей стороны турели. И кокшат. То есть стучат, аки дятлы, царапая толстую драконью шкуру своими маломощными стрелами, дротиками и заклинаниями. Никто из присутствующих не имеет ни малейшего представления, чей выстрел окажется решающим. Через некоторое время животина дохнет, и уровень запускается заново. Занятие для сильных у(у-у-у!)хом мужчин.

Когда один английский мальчик передал своим одноклассникам слова собственного отца о том, что люди обязательно будут летать, он совершил большую ошибку. Товарищи принялись дразниться, а учитель сказал: "Мой друг, неужели ваш отец полный идиот?". Предполагаемого идиота звали Герберт Джордж Уэллс.

Мы не станем рассказывать создателям Legends of Might & Magic о таких гениальных командных проектах как EverQuest, Tribes 2 и PlanetSide. Пусть они почивают в неведении, поскольку качество и играбельность конечного продукта под маркой "Might & Magic" их больше не волнует. Но, мне кажется, они испытывают неуютное чувство, когда заходят в сеть, нажимают кнопку поиска серверов LOMM и неизменно получают одну и ту же надпись: "0 servers available; 0 players online".



Фехтование на кинжалах — почти как в фильме с участием Стивена Сигала. Только без Сигала и без фехтования. Примитив.

Последний взгляд

THE STING!
www.thesting-thegame.com

Жанр
Симулятор преступления

Разработчик
neo Software
www.neo.at
Издатель
JoWood Productions
www.jowood.com

Сложность	низкая
Графика	3,3
Сюжет	0,2
Музыка	2,1
Звук	2,1
Управление	0,1
Интересность	2

СУТЬ
Самый неудачный симулятор преступления со времен изобретения правонарушений.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель (16 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0.

ЗАМОК В ОБЛАКАХ

Вы знаете основные законы. Когда персонаж Дональда Уэстлейка (похоже, величайшего криминального писателя всех времен, считая Элмора Леонарда и Джима Томпсона) говорит: "Ну что хуже этого может случиться?", дела непременно идут еще хуже. Ограбление срывается в том самый момент, когда этого меньше всего ожидаешь. Иллюстрации ради мы поговорим о The Sting! и neo Software в ритме надписей на другой стороне мягких обложек.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Если рассказать кому-нибудь об игре The Sting! (она же Der Clou! 2), не особо вдаваясь в подробности, то она покажется превосходной — оригинальной, самобытной, интересной, правдивой и жизненной, без прикрас рисующей неприглядные картины криминальной жизни и проникающей в самые глубины души мелкого преступника, бичующей пороки общества и бездействие стражей порядка. А ее создателей из neo Software ваш собеседник заочно признает гениями симуляторов взлома. Но если он ненароком ознакомится с The Sting! персонально, вам лучше не попадаться ему на глаза. Впрочем, он может и не поверить, что перед ним тот самый The Sting!, о котором шла речь, и решит, что ему в руки случайно попалась одноименная игра. Наверное, до конца своих дней он будет искать настоящий The Sting! — симулятор ограбления своей мечты.

Блестящая схема криминальной игры второго поколения от neo Software не может не работать. Ее план прост и эффективен, мишень отлично задуманной и надежной операции — целый ночной город, что гарантирует крупный куш, большой навар.

Там есть типография, похоронное бюро, банк и музей, разные лавки и магазинчики, боксерский клуб, кинотеатр и мавзолей. Профессиональный вор Такер, только что вышедший из тюрьмы, планирует свое самое большое дело. Он целеустремлен, как робот, он желает отомстить за своего друга Синклера, погоревшего на ограблении местного отделения религиозной секты.

СКЛАДНАЯ ИСТОРИЯ
Многое изменилось в городе за время отсутствия Такера: уже не летают над крышами дирижабли, больше машин на улицах. Сам он разъезжает по злачным местам Форчун Хиллз на такси, набирает сообщников то в старом бразильском баре, то в новом, основательно посиживает в пабе



Редкие вспышки красоты в низкобюджетном мире The Sting!. Веселый графический движок игры не так уж плох сам по себе, но он все равно убог в сравнении с... да с чем угодно.



Единственный на весь город магазин, торгующий инструментами, украшен системой сигнализации и вот этой скромной вывеской для малограмотных преступников.

Сэмми и изредка заглядывает в паб Балли. Время от времени он берется за пустяковую работенку с целью поправить свои финансовые дела — то обнесет бакалею в западной части города, то с сообщниками совершит ночной налет на гостиницу в восточной.

Денежки расходятся по кровеносной системе банды, а украденные радиоприемники, телефонные аппараты, серебряные подсвечники и золотые безделушки Такер скидывает в ломбарды или знакомым барыгам (риск меньше, процент больше). Затем короткий отдых в двухэтажной квартирке, и снова бой. Закупка инструментов, приобретение быстрой и вместительной машины для отхода, разговоры в барах и пабах, новые сообщники. Сегодня пострадал особняк местного миллионера, а на очереди — городской банк с телекамерами и сигнализацией.

Как в случае с любым идеальным преступлением, с этой схемой не все в порядке. Отсутствует материальный стимул: раз уж Такер живет в одном городе, в одной квартире и при этом непрерывно богатеет, мы вправе увидеть, как оплачиваются его преступления. У него есть лимузин, два грузовика, спортивный автомобиль, но мы видим их лишь после очередного ограбления, когда верные железные кони уносят банду от справедливого возмездия.

На улицах Форчун Хиллз можно найти сломанные велосипеды, вышедшие из строя автомобили, дырявые дирижабли, ржавеющий танк. В доках Форчун Хиллз полным-полно сейнеров, которые никуда уже не уплывут. Не город, а свалка.



Даже став миллионером, Такер разъезжает на все тех же такси по тем же барам. Следует, правда, принять во внимание, что Такер одержим идеей ограбления цитадели Братства и не желает привлекать к себе внимание. Но как-то не верится, что такой расчетливый грабитель прозябает в столь печальных условиях. neo Software следовало бы учесть, что герой того же Heist не только продвигается к вершинам мафиозной иерархии, но и странствует, меняет города, а потому к нему не возникает никаких претензий. Привязать же все действие The Sting! к Форчун Хиллз было большой ошибкой.

У него есть лимузин, два грузовика, спортивный автомобиль, но мы видим их лишь после очередного ограбления, когда верные железные кони уносят банду от справедливого возмездия.

Такер явно решил никогда и не на чем больше не попадаться. Ни за одно дело он не берется без тщательно разработанного плана. И это еще одна удачная находка: перед настоящей операцией Такер как бы прокручивает в голове идеальное ограбление. Действиями преступников мы управляем лишь на этом подготовительном этапе. Много проб и много ошибок, распределяются обязанности, отслеживаются маршруты обходчиков, охранников и патрульных, фиксируются ночные привычки хозяев. Бруно выносит мешки через окно, Луи ждет в машине с заведенным мотором, Мэтт берет кассу, Тим потрошит шкафы и шкафчики. И вот придуман лучший в мире план, который просто не способен подвести. О чем беспокоиться? Ничего плохого не случится...

Совершенно потрясающей игрой The Sting! делает именно реальное дело — которое разворачивается без нашего участия и в котором все, что только может пойти не так, идет не так в самый неподходящий момент! Обходчик спускается раньше — в ту самую секунду, как Бруно застрял с мешком в окне. Неожиданно срабатывает скрытая система сигнализации. Путь отхода завален мешками с зерном. Машина оказывается перегруженной, и всю компанию накрывают подскочившие на броневиках полицейские.

Конечно, прокручивать по два раза каждую операцию утомительно. Но неожиданные сложности, погрешности, вкрадывающиеся в безупречное, любовно разработанное преступление, превращают The Sting! в интереснейший детектив. Такер учится предусмотрительности, тщательности, изобретает новые уловки и ходы, работает с двойной страховкой, постепенно превращаясь в аса своего дела. Какая удивительная игра! О чем нам беспокоиться? Ведь прекрасный план neo Software просто не способен нас подвести...

УТОНУВШИЕ НАДЕЖДЫ

Надеюсь, что вы еще не успели купить, одолжить или приобрести каким-то иным способом (даже знать об этом не хочу!) The Sting! — новый суперсимулятор преступления от neo Software. Ведь если все вышеизложенное оказалось слишком уж убедительным, мне придется срочно раскошеливаться на пластическую

операцию, а место жительства менять на Де-Мойн. Ну, вы знаете — как в криминальных романах.

Каждый упомянутый момент в The Sting! присутствует, никаких преувеличений я не допустила. Но выслушайте все же подробности.

The Sting! ничем не отличается от собственной демоверсии. Увы! Здесь никогда не слышали об экономике, балансе или разнообразии. На самом деле в Форчун Хиллз есть только один ломбард, один магазин с инструментами, один автосалон. Баров много, но в каждом из них толкутся те же четыре человека. У местных алкоголиков весьма насыщенный рабочий день. Такси не требуется — все интересующие нас злачные места располагаются в пределах одного квартала. Населены они пробкоподобными персонажами, твердящими по одной заученной фразе. Все предназначенные для ограбления объекты любезно нанесены на карту. В банк нельзя зайти, пока мы не "расколем" гостиницу и музей, а в музей не пустят, пока не взломаны бензоколонка и бакалея. Конечно же, на каждую из немногих мишеней мы можем позариться лишь один раз.

Мало того что в neo Software не признают ограблений без плана, там не признают еще и малоприбыльных ограблений. Ограбление с точки зрения neo Software должно соответствовать определенным стандартам. В каждом деле для нас определена минимальная прибыль — именно ее и должна принести очередная вылазка Такера. Окажись после операции в его кармане хотя бы центом меньше — и ограбление просто не засчитают. Проигнорируют — без всяких объяснений.

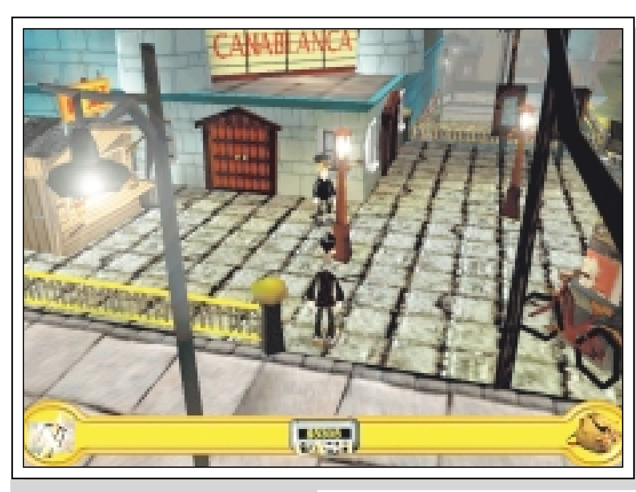
Попадаемся мы чаще всего из-за элементарного недосмотра, неудобной камеры, идиотского управления — в общем, из-за незаметной потери драгоценной секунды в планировании. Вот как здесь выглядит остросюжетный налет: вся банда подъезжает к бакалейной лавке на огромном грузовике, открывает центральные двери и, пыхтя, дружно перетаскивает в машину штук тридцать мешков с крупой. В кассе оказались издевательские пятьдесят центов, и пока вся крупа не вынесена подчистую, ограбление не засчитают. То есть операции до одури скучные.

Вместо симулятора преступления нам подсунули набор однотипных задачек без всякой свободы действий. Пока все условия великого налета на винную лавку не соответствуют высоким требованиям The Sting!, нам не продадут лучшего инструмента, чем топор, не предоставят лучший автомобиль, чем "Фольксваген", не будет развиваться микроскопический сюжет.

...неожиданные сложности, погрешности, вкрадывающиеся в безупречное, любовно разработанное преступление, превращают The Sting! в интереснейший детектив.

Деньги не имеют значения. Ну о каком симуляторе может идти речь, ведь здесь нет ни наблюдения, ни самостоятельного выбора объекта — все данные услужливо предоставляются. Квестового элемента тоже нет. Вариации самые минимальные: где сначала отключить сигнализацию, зайти ли внутрь через окно, дверь или крышу соседнего здания. Игра выглядит попросту недоделанной, словно в neo Software так и не смогли представить, как вообще можно сделать преступление интересным.

В россказнях о The Sting! рисуется идеальная картина, цитадель преступлений, замок в облаках. Это уже вторая криминальная игра neo Software, и мы опрометчиво полагаем, что авторы точно знают, что делают. Но обещания выполнены лишь формально, игра вышла фантастически бездарной. Думаю, воплощения воздушных бастионов мы не дождемся ни от третьей криминальной neo-игры, ни от пятой, ни от шестой. Думаю, у любой компании имеется жанр, который ей всеми силами следует избегать. И хуже всего бывает, когда именно этот жанр компания выбирает своим призванием. У neo Software попросту нет криминального таланта, но она всеми силами производит криминальные игры.



Бар с оригинальным названием "Канабланка" — самое горячее местечко в городе. Разве не заметно? Спаянный коллектив городских алкоголиков успевает побывать и здесь.



Мэтт Такер в процессе взлома бакалеи. Разве можно устоять, углядев столько мешков с крупой? У местной преступности какой-то колхозный размах...

Последний взгляд

INDEPENDENCE WAR 2: THE EDGE OF CHAOS
www.edgeofchaos.net

Жанр
Космический симулятор

Разработчик
Particle Systems
www.particle-systems.com
Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	4,8
Сюжет	4,1
Музыка	4,5
Звук	4,7
Управление	4,5
Интересность	**4,5**

СУТЬ
Виртуозно поставленная космическая опера в трех действиях.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM (рек. 16x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
250 Мбайт на жестком диске. Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, до восьми человек. Игра в Интернете — через службу GameSpy.



ПОЧТИ ПО НЬЮТОНУ

Когда корабль двенадцатилетнего Кэла Джонстона был безжалостно расстрелян девятью истребителями при невинной попытке утащить стержни от ядерного реактора для своей затерянной в розовой туманности станции, крик поднялся такой, что лишь самые робкие соседи не удосужились постучать кочергой по водопроводным трубам — вероятно, выражая таким образом свою моральную поддержку.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Independence War 2, определенно, является самым красивым современным космическим симулятором и уж точно одним из самых интересных (другое дело, что в последнее время зубры SpaceSim-строения как-то незаметно отдалились в тень и с конкурентами на горизонте не густо). Одна из главных особенностей flight-модели — ньютоновская, с приставкой “псевдо”, физика — уходит в тень спустя полчаса игры благодаря разумному управлению, зато феерии красок, взрывов и выстрелов не перестаешь радоваться ни на минуту. Можно сказать, что IW2 — это своеобразная космическая опера, в которой есть место хорошему сюжету, жестким стычкам и морю спецэффектов.

Миссия между тем оказалась довольно простой: подлететь к объекту примерно на 15-километровое расстояние, просчитать траектории трех патрульных троек, подгадать момент (умело меняя свое положение в пространстве), когда все они отдалятся хотя бы на 20 км от вас, подлететь к реактору на полной скорости, притормозить, включить стыковочный автопилот, дождаться, пока компьютерный призрак Джефферсон Клэй не даст отмашку на расстыковку, своим ходом выйти из-под действия LDSI-поля и, облегченно вздохнув, включить еще один автопилот, чтобы как пробка вылететь прочь из этого гнусного сектора.

Вылет на очередное “свидание”.



ТРЕНИРОВКА
Первые несколько миссий — лишь прелюдия к Настоящей Жизни. Попавший по глупости в некое подобие тюрьмы и сбежавший оттуда через пятнадцать лет, Кэл (успевший обзавестись несколькими друзьями) начинает свою пиратскую карьеру практически с нуля, но теперь уже не в полном одиночестве. Помимо очевидной поддержки в бою, приятели способны помочь и в более мирных делах: Джефс, к примеру, в любой момент готов прилететь на место драки и подобрать все плохо парящие в космосе непустые контейнеры, а затем начать “обзванивать” старых друзей, пытаясь заключить сделку повыгоднее. Смит — великолепный техник, чьи золотые руки способны сотворить очередное техническое чудо уже через две минуты после появления на базе Лукреции, доселе, кстати, ему незнакомой (на какое-то время это бывшее пристанище воинственной бабушки Кэла станет их общим домом). Ос-

тальные же... Впрочем, что толку смаковать сюжет и копаться в биографиях ребят? Галактика велика и тоже требует к себе пристального внимания.

Изюминка Independence War 2 (IW2) в том, что явного деления на миссии (с подгрузкой, брифингами и прочей атрибутикой) почти не существует. Сюжет подается в гораздо более ненавязчивой форме, как бы обозначая некоторую свободу, но при этом не позволяя игроку запутаться в собственных действиях. Objectives излагаются всевозможными персонажами в безукоризненно четкой форме, с указанием места назначения, необходимых действий, засылкой waypoints в бортовой компьютер и проч. Потеряться невозможно при всем желании, однако мысль о том, что кто-то кого-то каким-то образом нагло дурит, давится в зародыше — так уж все ловко обставлено.

ТЕХНИКА

Очень милым сюрпризом оказалось то, что отчаянно неторопливые сцены демо-версии к релизу успели почти полностью "выздороветь" — даже без помощи знаменитого "лекарства номер три" от доктора nvidia. Корабли при этом не стали менее изящными, текстуры не потеряли в качестве (хотя при сильном увеличении впечатление несколько смазывается), а спецэффекты по-прежнему валят на обе лопатки (особенно хороша, как бы странно это ни звучало, гибель собственного корабля). "На этот раз по сниженной цене и без падения fps!" Крайне выгодная сделка.

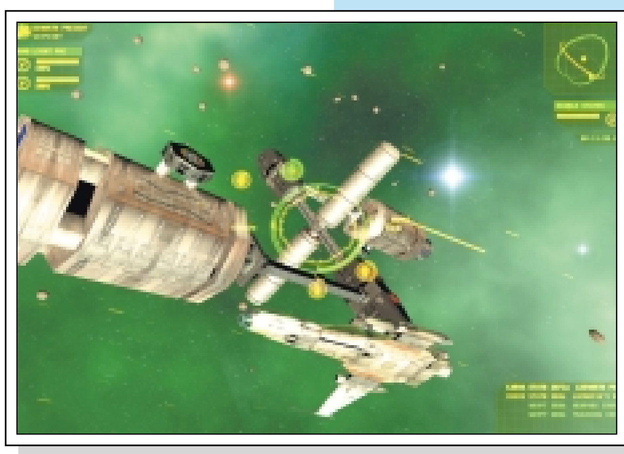
Удивляет внимание Particle Systems к некоторым, казалось бы, сугубым мелочам. Перелеты на сверхсветовых скоростях выглядят именно перелетами, а не скачками сквозь черные дыры. Бывает, набравший умопомрачительные обороты автопилот внезапно сбавляет темп лишь для того, чтобы обогнуть некстати подвернувшуюся звезду. Огибает, раскочегаривается по новой и устремляет вас к цели; в пути возможны остановки, но исключительно ради обеспечения комфорта и безопасности пассажира.

КОНКРЕТИКА

Проведенное за IW2 время почти поровну делится между космическими боями, путешествиями сквозь пространство (особенно поначалу) и задумчивым ковырянием в недрах своей базы. И если с первыми двумя пунктами все более-менее понятно, то ситуацию с последним стоит, пожалуй, немного прояснить. Как только вы пристыковываетесь к бабушкиному наследству, мирская суета както незаметно выветривается из головы и черепную коробку начинают заполнять совсем другие мысли и вопросы: "Дай-ка я еще разок пролистаю энциклопедию", "Интересно, сколько мусора надо утилизировать, чтобы начать то самое производство?", "Будет ли полезно это оружие в бою и настолько ли оно хорошо, чтобы выкидывать ради него ракетную установку?", "Посмотрим, а не пришло ли новое письмецо от наших общих друзей" и т.д. В теории разобраться с делами можно за пару минут, затем на всякий случай сохранить игру (хотя имеется и Autosave) и выкатываться на следующее задание. Но провернуть все это быстро почему-то никогда не получается.

Дело усугубляется еще и тем, что, как ни крути, а возвращаться на базу надо — никто не знает, насколько успешной окажется следующая попытка ограбить-спасти-помочь-уничтожить. А вдруг придется начинать игру с последнего сэйва? Вот и приходится каждый раз нестись сквозь космос на Lucrecia's Base, стыковаться, терять энное время, расстыковываться и уж только потом лететь туда, где давно уже мог бы оказаться, существуй в IW2 нормальная система сохранения игры (хотя бы как в X-Tension).

Тем не менее боевые задания искупают своим бешеным драйвом все изредка всплывающее занудство. Что уж говорить о потасовке в составе крыла, если и одиночные сражения (имеются в виду драки типа "один-на-всех-и-все-на-одного"), даже проигрываемые раз за разом (та самая заварушка с ядерным реактором закончилась очень, очень быстрой смертью юного Кэла — буквально в течение трех-пяти секунд), не заставляют аккуратно и подчеркнуто спокойно жать на кнопочку Power Off. Напротив — азарт растет, как на скачках с участием пяти фаворитов одновременно, а движения пальцев становятся мягкими, вкрадчивыми, умеющими точно рассчитать нужный угол поворота (никто не забыл про псевдоньютоновскую физику?), быстро переключить систему на подходящее оружие и молниеносно метнуться в сторону клавиши F6, в просторечии именуемой не иначе как "Сматываем!". Руки, что называется, уже заточены.

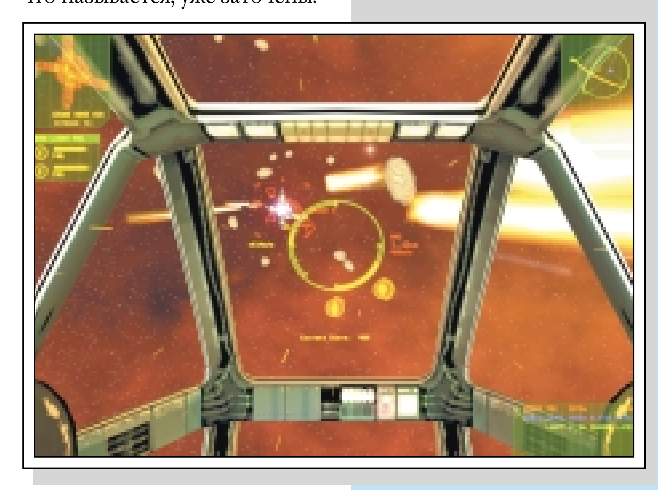


Вот я и говорю: не тормозит ни капли. Хотя и большая станция, и куча астероидов…

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Разнообразная и комплексная система вооружения поначалу может озадачить (однажды я подстрелил свой собственный корабль — серьезно!). Даже понять, что именно и каким образом нужно сделать, порой довольно трудно. Загрузка миссий длится очень долго, и к тому же я так и не смог заставить работать функцию Save Game!" — жалуется на свою неудачливость Джефф Сенгстэк (Jeff Sengstack) с сайта **GamePower**, ставя при этом игре довольно высокую оценку **(www.gamepower.com; рейтинг игры: 3,5/4)**.

Автонаведение работает замечательно: если вы недостаточно хорошо освоились с управлением, эта функция спасет вам не одну жизнь.



Последний взгляд

ORIGINAL WAR

www.original-war.com

Жанр
RTS

Разработчики
Altar Interactive
www.altarinteractive.com

Издатель
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

Сложность	Переопределяемая
Графика	3,7
Сюжет	5
Музыка	3
Звук	3,4
Управление	4,1
Интересность	4,1

СУТЬ
RTS с человеческим фактором в виде Наташи Степановны. Vodka, полевые профтехучилища, безобидные динозавры и питекантропы в штанах.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III 700+), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), SVGA (4 Мбайта), DirectX 7.0, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
600 Мбайт на жестком диске. 3D-ускоритель необязателен.

OPEN VODKA

Индустрия по-прежнему богата на фокусников, мастеров художественного перформанса и просто городских сумасшедших. Сподвижник Ромеры Том Холл (John Romero и Tom Hall соответственно) угощает Скара классической японской консольной РПГ на движке от Quake v1.5, мне же достаются арабские фундаменталисты верхом на мамонтах и холодная война в антураже раннего мезозоя.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Играющая драматическую роль в дичайшем сюжете Original War машина времени явно не обошла стороной и саму игру. OW провалилась в наш жестокий мир гигагерцев и жидкокристаллических мониторов из безмятежного прошлого, где величайшей разработческой доблестью считалось сделать не просто C&C-клон, но клон, непохожий ни на одного из своих собратьев. Если в него при этом будет невозможно играть без ругани дольше двух минут подряд, тем лучше! Однако, как то и заведено в подобных сюжетах, путник определенно явился из какого-то незнакомого нам прошлого…

Я редко слежу за игросюжетами (если речь не идет о Deus Ex) и обычно жестоко давлю геройские душеизлияния в диалогах и cutscenes резким нажатием магической клавиши Esc. Есть, однако, вещи, которые пропускать никак нельзя: вот шизофреническая сага о борьбе русских (нижегородский акцент, мазараша, шапки-ушанки, Vodka, Yuri Ivanovich “Burlak” Gorky) с американцами (квадратные подбородки, “Yes, Sir!”, голос Клинта Иствуда) в доисторическом антураже. Гуманитарную помощь первым оказывают исламские фундаменталисты столь впечатляющей внешности, что вся московская милиция делала бы охотничью стойку за полчаса до их появления в пределах видимости.

Распихивая ногами назойливых, но безобидных велоцирапторов, действующие лица нашей сегодняшней клоунады пытаются перевезти залежи минерала сиберий из собственно Сибири на Аляску с тем, чтобы через пять миллионов лет откопать его уже на территории, пребывающей под звездно-полосатой юрисдикцией, — если, конечно, непредвиденный тектонический сдвиг за это время не переправит универсальное топливо куда-нибудь в Циньхуандао. Как видим, концентрация удалого размашистого кретинизма в Original War (OW) так высока, что воткни лом — стоять будет. Тоже ведь уметь надо.

RECRUITING

В первую же минуту своего пребывания в глубоком мезозое вы



Перед атакой следует превратить всех наличествующих строителей, вояк и дантистов в механиков-водителей. Атака пешком не приносит и десятой части того эффекта, что сафари на броневиках.

сталкиваетесь с главной отличительной чертой т.н. "нестандартных" RTS, i.e. бесславно гибнете под концентрированным огнем нескольких kalashnikoff'ых (еще одна непреложная черта упомянутых игр обнаруживает себя в самом скором времени — длительные диалоги в игре принципиально нельзя прерывать). Самому напасть на древнесибирских цирюльников никак не получается, по каковой причине вы грустно ложитесь на пузо и тактически отползаете в кусты, понимая, что с гиканьем носиться верхом на танковых армиях в этой конкретной игре доведется навряд ли. Все опасения подтверждаются самым ошеломляющим образом, когда в поле зрения на УАЗиках (именуемых в просторечии "козлами") врывается банда старослужащих Красной Армии с криками "Наташа Степановна! We are here! Open some vodka!"... (Разработчики, что характерно, прописаны в городе Прага, Чехия. Аукается, стало быть, 68-й год-то.)

Нет-нет, надо найти в себе силы остановиться. Слишком велик соблазн продолжать в том же духе до самых финальных титров, а это есть моветон.

Вернемся к мирскому. Компенсировать Наташу Степановну OW пытается таким нововведением, как сменные профессии юнитов. Следите за руками: все подопечные делятся на четыре типа: зольдатен, механики, строители и ученые. Каждый из них может в трех соответствующих зданиях сменить профессию на любую другую: иными словами, в сложных ситуациях вы получите десятерых прапорщиков; когда быстро нужно отстроить бивак — десятерых молдавских гастарбайтеров; при наличии бесхозной техники — танкистов, и т.д. (Все это выглядит куда проще, чем звучит.)

С учетом того, что за пять миллионов лет до изобретения акушерства и педиатрии подкреплений ждать неоткуда, OW превращает наш замученный жанр в без двух с половиной минут симулятор директора по персоналу: забрив по

Портреты в интерфейсе, иилюстрирующие дружественный контингент арабов, крайне похожи на стенд "Их разыскивает милиция" Ростовского-на-Дону УВД Октябрьского района.

ошибке ценного лекаря в кирзовые ряды, вы имеете все шансы быстро и безнадежно проиграть. Вот тебе, бабушка, и Юрьев день вместе с альтернативной военной службой.

Здесь не без тонкостей: каждый из бойцов натренирован по определенным параметрам (РПГ-образное распределение заработанных очков происходит между миссиями). Ergo: из плохого танцора может получиться хороший механик. Утверждение верно и в обратную сторону. Будьте внимательны и осторожны!

...в поле зрения на УАЗиках (именуемых в просторечии "козлами") врывается банда старослужащих Красной Армии с криками "Наташа Степановна! We are here! Open some vodka!"...

EXECUTIVE SEARCH

Как вы, наверное, уже догадываетесь, возня с персоналом входит в настолько резкий диссонанс со всем тем, что вы привыкли исполнять при помощи резиновой рамки, что в первые несколько десятков минут вы искренне хотите пожелать игре всего хорошего. Миссии заставляют вас нарезать круги по плоским картам, вступать в длительные (и запрещенные, как мы помним, к перемотке) препирательства с самим собой, командованием, врагами и личным составом, гибнуть в полном составе под колесами случайного разведывательного джипа, спасать медсестер от наряженных в красные подштанники питекантропов и развлекаться такими вещами, как переноска ящиков из одной курной избушки в другую.



Последняя процедура, натурально, способна привести в состояние слепой ярости даже сущего праведника вроде вашего обозревателя: игра на полном серьезе предлагает нам задания вроде "Перенести строительные материалы с северной базы на восточную". Означенные материалы при этом расфасованы в ящики по десять единиц, и каждый наш строитель может нести только один ящик. Здесь вы, конечно, срочно переодеваете весь личный состав в тренировочные штаны с коленками и умиленно наблюдаете, как новообразованная артель занимается неквалифицированным трудом. Если вы до сих пор не обнаружили в нашем советском интерфейсе ползунок, ответственный за скорость перемещения войск, то сделайте это, пожалуйста, прямо сейчас.

В довершение сюрреалистической картины вы периодически слышите характерные хлопки — и, уверяю вас, это не артобстрел. Это из будущего вам передают посылочки. Так в переноске кирпичей, охоте за "подогревом с воли" и выяснением, почему российским президентом вот уже 14 лет является некто Solyanov, а не положенный Nikiforov, и проходят ваши часы за OW. (При этом антураж визуально напоминает что-то вроде подвергшейся таксидермии игры Dark Reign номер один.)

Все это, конечно, совсем не отменяет танковых наскоков и привычного базостроительства, более того — неожиданно сообщает им новый пикантный привкус.

MANAGEMENT CONSULTING

Неожиданно, видимо, даже для себя самой игра вдруг нащупывает казавшийся недостижимым (наподобие линии горизонта или вежливых официантов) баланс между RTS-"еще сотней юнитов больше"-мясорубкой и характерным для squad combat подходом, где гибель одного завалящего салажонка является эквивалентом нажатия кнопки Load. В OW вы разумно осторожны, не посылаете людей на гибель десятками, в то же время понимая, что незаменимых нет и что потеря сраженного бандитской пулей доктора с непроизносимым арабским именем может быть легко восполнена путем переодевания в соответствующем здании талантливого новобранца. Вероятно, примерно так вы поступали бы и в реальной жизни. Как мы помним по B&W, миром правит прагматика.

Сходные вещи происходят и с другими аспектами игры: лихорадочно вооружая во время вражьей атаки весь подсобный персонал, вы не задумываетесь о правдоподобности такого подхода — а следовало бы.

RTS, словом, с человеческим лицом. Несмотря на общую дикость обстановки и, так сказать, сюжетного бэкграунда, очень свежо. Oleg, open some vodka!

Последний взгляд

DIABLO II EXPANSION SET: LORD OF DESTRUCTION

www.blizzard.com/diablo2exp

www.battle.net/diablo2exp

Жанр
Diablo!

Разработчик/издатель
Blizzard
www.blizzard.com

Сложность	Чуть сложнее Diablo II
Графика	4,9
Сюжет	4,9
Музыка	5
Звук	4,7
Управление	4,9
Интересность	4,9

СУТЬ
Blizzard снова не пожадничала. Нового очень много, и играть опять интересно. Одно плохо: глаза разбегаются, да и некоторые функции реально работают только в Battle.net.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000/XP/NT 4.0, Pentium 233 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ для одиночной игры, 64 Мбайта для сетевой (рек. 128 Мбайт для серверов и 256 Мбайт для серверов с числом игроков более 4), 4x CD-ROM, SVGA (800x600) или 3D-видеокарта (Glide или Direct3D).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
К 950 Мбайтам, которые занимает на жестком диске Diablo II, добавляются еще 550 Мбайт.



ЗВОН ОДНОЙ МОНЕТЫ

Господин ПЭЖЭ

Вы когда-нибудь слышали, как звенит монетка, выброшенная мощной пружиной на травку из сундука? Буддисты долго ломали себе головы, пытаясь вообразить хлопок одной ладони, а дизайнеры из Blizzard, ничтоже сумняшеся, показали нам, как одна монетка в полете распадается на составные части и звенит, звенит, призывно так... К чему это я? Да к тому, что ваш покорный слуга пару новых персонажей с нуля повел. Если понадоблюсь — загляните через месяц-другой. Покемоны отдыхают.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

В последнее время я все чаще и чаще медитирую, пытаясь осознать сущность продолжений к играм и их классификацию. Addon, mission pack, expansion, sequel, high-definition pack (читаем про Blue Shift в этом же номере), multiplayer pack (Quake 3: Team Arena), mod... Имя им — легион, и почти все они убоги. А вот у Blizzard почему-то каждый раз все получается. После Diablo просто невозможно было выпустить столь же хитовое продолжение, а они смастерили Diablo II. После Diablo II нельзя было даже удержаться на том же уровне, а они подняли планку еще выше. Я в восторге, но понять этого не могу.

Я волком выгрызал из многосчастливого ББ хотя бы еще страничку (журнал на момент выхода Lord of Destruction был забит по самое не балуйся), давил его медведем и ставил перед дверью редакции Lighting Sentry с питанием от ближайшей розетки. Но больше четырех все равно не выдавил. Поэтому заранее извините за конспективный стиль изложения и опущенные подробности. Чес-слово, я их все знаю, просто не влезли. Лучше сами поиграйте. Так даже веселее получится.

МЕЖДУМОРДИЕ

Вы уже разинули клювы, как друидские вороны, и ждете рассказа о новом акте и двух новых персонажах? Ждите дальше. Они, конечно, "кости" Expansion Set'a, но до костей еще надо добраться. Сначала отпрепарируем мясо и кожу. Вы еще помните мой огромный и, как обычно, гениальный отдельный материал, посвященный интерфейсу Diablo II? Я хвалил его (интерфейс) и только в паре мест слегка сетовал на мелкие неудобства.

А в секретных подвалах Blizzard уже кипела работа. Интерфейс в очередной раз улучшили, да еще как! Почти



Мой некромант не может пройти мимо героически отбивающегося варвара и не помочь ему.

все неприятности, досаждавшие в те времена, исчезли, а новых не добавилось (ну, разве что чуть притормаживающий режим 800x600, но неужели у вас хватит духу назвать его неприятностью?).

Ремонт оборудования стал проще и приятнее: достаточно один раз кликнуть на специальную кнопку — и все, что надето на персонажа, автоматом починится до упора (увы, такой же кнопки для всего инвентаря так и не сделали, гуроны). Переделана карта, теперь ее можно уменьшить и отодвинуть в угол, дабы видеть происходящее вокруг без помех. Миллион мелочей, вроде расположения персонажей в списке в два столбца (больше не надо мотать несколько экранов!), демонстрации того, какова вероятность точного удара не для абстрактного "монстра 25 уровня", а для конкретного, только что убитого шамана, восьми новых кнопок для быстрого выбора умений и т.д. и т.п.

Сюда же, к интерфейсу, отнесем и видеовставки. Стандарты, установленные оригинальной игрой, еще долго будут недостижимы для всех остальных — такое видео стоит очень больших денег. И в expansion pack'е честно добавили еще два мощных фильма. Про второй рассказывать не буду, ибо его положено смотреть только победителям, а вот первый... Баал, между прочим, просто душка, парень с чувством юмора. Жалко убивать такого.

FANATIC YETI

Этот милый монстр встретился мне совсем недавно и поднял настроение на несколько дней. И не зря: даже если забыть о новом пятом акте и двух классах персонажей (как я уже говорил, ждите дальше), окружающая среда кого угодно превратит в фанат(ик)а новой игры и снежного человека в том числе. Уже сто раз пройденные места играются совершенно иначе, когда осваиваешь их с новой экипировкой и, самое главное, с новым "помощником". В оригинале этих NPC зовут "hirelings", то есть попросту наемники. Но это просто оскорбление, они же полноценные люди, не хуже иного живого игрока.

Отныне все эти амазонки, стражники и прочие волшебники играют на общих основаниях. У них есть свой инвентарь (о котором должен, разумеется, позаботиться "наниматель"), они толково применяют магические и обычные свойства любой выданной "на поносить" вещицы, честно растут от уровня к уровню и даже подлежат воскрешению за вполне разумную плату! Времена, когда смерти выданной мне амазонки я ждал с нетерпением ("болтается, черт, под ногами!"), больше не вернутся. Я тщательно подбираю ей луки пошустрее и помощнее, от-

Я тщательно подбираю ей луки пошустрее и помощнее, отдаю даме шапки и шубы с барского плеча и радуюсь, когда она по-снайперски выносит кого-нибудь далеко за экраном…

даю даме шапки и шубы с барского плеча и радуюсь, когда она по-снайперски выносит кого-нибудь далеко за экраном, честно делясь со мной опытом. Я подкармливаю свою боевую подругу бутылками здоровья, хоть оно у нее и само чуток растет со временем. Нам хорошо вдвоем, я всегда любил кооперативную игру (так и вспоминается Darkstone, где подобная идея была реализована впервые).

БОЛЬШЕ, БОЛЬШЕ!

Кстати, об инвентаре и местах его хранения. Хорошо поняв (видимо, опросили-таки пользователей), что любование собственным оружием — настоящий народный спорт, разработчики решительно взялись развивать и улучшать эту сторону игры. Начали с банального увеличения размеров сундука. Скромненько так — вдвое. Затем, подумав малость, решили щедро одарить нас еще и "переносным" местом. Выделили вместо двух рук аж четыре (в смысле, добавили еще пару мест типа "в руках" на экран с обмундированием) и разрешили одной кнопкой переключать два набора. Идея замечательная! Признайтесь, кому из вас не хотелось иметь одну "пушку" для мелочевки, и совсем другую — для боссов?

Между прочим, каждая рука способна держать до шести "элементарных клеточек" в виде щита или меча. Так что добавление 12 единиц пустого места в оперативный арсенал нельзя не приветствовать.

Тем более что предметов стало намного, резко, больше, а главное — появились так называемые charms, заговоренные вещицы омерзительно крупного размера, которые действуют (и довольно неплохо, кстати), если просто лежат в рюкзаке (правда, если переложить их в Горадримский куб — не работают, отказываются, даже если сам куб исправно покоится в рюкзаке). Выбрасывать жалко, халява же, а в природе их много, и рюкзак быстро-быстро заполняется... Но, в конце концов, мощному персонажу и так было нечего с собой таскать: всякую мелочевку в город носить лени-



Бедняге-катапульте, усердно поливающей город варваров всякой гадостью, нелегко под мощной заморозкой моего мага, тут уж не до стрельбы. Кстати, среди ее предков явно затесался скорпион.



Да, в пятом акте не слишком легко, но для опытного героя — вполне терпимо.



Закономерный финал — квест выполнен, в подарок обещают нарезать дырки на любой вещи.

во, затраченное время не окупится, а дорогие объекты встречаются очень редко... Вот и заполнялось все доступное место пузырьками и камешками.

КАМЕШКИ

А камешков, скажу я вам, прибыло серьезно. Их стало столько, что нормальный человек не способен охватить все это богатство своим слабым мозгом. Отныне практически все объекты могут быть socketed, причем число этих самых дырок для камней бывает разным, как повезет. И не обязательно ждать милостей от генератора случайных чисел — достаточно умно заполнить их, и супероружие к вашим услугам. Кроме традиционных gems появились еще jewels (красивые ювелирные изделия, оснащенные произвольным набором приятных свойств и готовые передать их туда, куда вставлены) и runes (тоже камушки, но серые и с хитрыми значками, их ровно 33 штуки, каждая имеет свое имя и заданный раз и навсегда набор свойств). Если с jewels все просто, то руны... Мало того, что они ценны сами по себе, так из них еще можно составлять rune words, и правильный набор рун, вставленный в предмет в правильном же порядке, даст сверхэффект.

Вот здесь, кстати, еще до разговора о предметах, надо слегка обидеться. Blizzard, жаждущая завлечь игроков в онлайн, поступила довольно подло. Руны редки. Руны очень редки. Самая частая, El, выпадает... как бы это помягче... не слишком часто. А самая редкая, Zod, обещана нам с вероятностью, которая составляет... сейчас займемся арифметикой... вероятность появления El, деленную на 100000-600000. Кто дождется сотен тысяч El? Понятно, что среди огромных полчищ, заполонивших серверы Battle.net, такой счастливец обязательно найдется, и он продаст эту руну кому-нибудь, жаждущему составить редкое словцо, за реальные сотни и тысячи долларов на ebay.com. Но зачем же так жестоко дразнить оффлайновых игроков? Ведь эта самая Zod, если ее вставить в любой предмет, делает его неразрушимым, тем самым открывая не только дорогу к суперсловам, но и банально разрешая использовать ethereal-предметы, отличающиеся много лучшими характеристиками, но не подлежащими ремонту. Да и банальная Ohm, названная в честь моего уважаемого коллеги (это не шутка, спросите Билла Роупера), добавляя 50% повреждений, будет выпадать один раз эдак тысяч на 30-40 появлений El, что ничуть не оптимистичнее...

Не менее издевательскими выглядят и некоторые из известных предметов. Скажем, уникальное колечко Constricting Ring, дарующее полную и абсолютную защиту от всех видов магических атак, а заодно и удвоение вероятности найти магический предмет. Так вот, эта милая штучка обладает парой особенностей. Во-первых, надеть Constricting Ring можно только на 95 уровне, когда предметы уже перестают интересовать. А во-вторых, в порядке компенсации кольцо дает "Replenish Life -50", то есть жизнь довольно шустренько будет утекать. Впрочем, это-то как раз не обидно. А вот 95 уровень — злая издевка.

ВЕЩИ И ВЕЩИЦЫ

Но довольно о камнях. Предметы. Их много. Под каждого персонажа созданы вещи, которые будут абсолютно бесполезны для остальных (их даже нельзя взять в руки). Понятно, что это тоже сделано для поощрения торговли и онлайновой игры, ведь, к примеру, за крутой паладинский щит, подобранный на полу и пригодный только для продажи за смешные деньги, вполне можно получить вожделенную пару рук-ножниц из любимого фильма.

Сюда же относится куча новых set'ов, причем очень приятных и полезных, дающих неплохие бонусы за сбор хотя бы пары предметов из набора. Само собой, при этом предметы по-прежнему сохраняют свои "одиночные" полезные свойства, а при сборе полного набора добавляется "основной" приз. Появились и новые образчики exceptional-предметов, а главное — следующая по крутости категория, elite. Они выглядят так же, как и обычные (и как exceptional, разумеется), но называются иначе и имеют еще более продвинутые характеристики. Между прочим, среди кучи новых уникальных вещей (unique items) есть и exceptional, и elite. А есть и целые set'ы, состоящие из таких предметов. Вообразить их неземную мощь лично я просто не способен, в мозгах зашкаливает. Жаль, найдут их один-два счастливчика на весь мир, а нормальные люди окажутся перед выбором: либо использовать редакторы персонажей, либо глотать слюнки и думать о хорошем.

Впрочем, не горюйте заранее — и у обычных предметов, доступных даже в магазинах, полно новых магических атрибутов. Все не перечислить, скажу только, что придуманы они с большим умом и отлично сбалансированы, так что удовольствие гарантировано. Так, почти в самом начале игры доступны предметы, с небольшой вероятностью (5-10%) выстреливающие либо защитную, либо агрессивную магию.

Броня, соответственно, помогает защищаться, реагируя на пропущенные удары либо bolt'ом (charged bolt, fire bolt), либо одной из nova (frost nova,

Генерала, потерявшего собственных солдат, давно бы уже повесили в любом цивилизованном обществе. Хорошо быть генералом у варваров...

nova). Само собой, самая приятная вариация здесь — frost nova: хоть у нее всего 5% вероятности, зато спасительная секунда заморозки обычно появляется именно в те моменты, когда становится совсем плохо и вражеские удары сыплются градом.

Ну и, разумеется, бывают ножики, умеющие изредка добавлять к основному удару небольшую, но приятную магию, к примеру, amplify damage. Само собой, кучу ударов по одному и тому же монстру наносишь тогда, когда он очень толст и страшен, и именно тогда и пригодится резкое увеличение наносимых ему повреждений. Очень полезная штуковина.

Есть и "заряжаемые" предметы, несущие в себе магические умения, но с ограниченным сроком применения. Когда использован последний "заряд", достаточно прийти в город и отремонтироваться — и опять пользуйся на здоровье (или на погибель врагу — тут уж как получится).

А бывают и "бытовые" подарки. Так приятно найти дорогущую rare-броню со свойством self-repair, выйти в ней в чисто поле, поубивать там всех и обнаружить, что вражеские удары ничуть не ухудшили ее качеств: раз в полминуты она сама по себе восстанавливает единичку durability.

И ведь всегда можно использовать куб, чтобы создать новые вариации, — количество его формул резко увеличено, одну из них подарят в пятом акте за выполнение квеста. Ну и, опять же, в любой момент можно "отполировать" результат с помощью вставных камешков, благо все в том же пятом акте есть квест с наградой "наделать дырок в предмете"...

ЛЮДИ И СУДЬБЫ

Друид — странный гибрид некроманта и волшебницы с легкой примесью варвара (впрочем, это скорее два взаимоисключающих пути — elemental magic не работает из обличья зверя). Воспитывать из него бойца обидно, ведь его зверье и так довольно могуче (все, что есть у некроманта, кроме revives, нервно курит в дальнем углу карты, наблюдая за резвящимися зверушками, для вызова которых, между прочим, трупы не требуются — под ногами мать сыра земля, она чего хочешь по заказу произведет, если маны хватит), и его надо бы поддерживать магией, внимательно следя за равномерностью обработки врагов, а не бросаться самому очертя голову в свалку. Но ведь для чего-то werewolf и werebear там есть! И с кучей атак у каждого... Вообще, если вложить все очки только в этот набор умений, может получиться очень мощный зверочеловек, одной лапой выносящий Баала.

Что характерно, убийца тоже отлично работает двумя лезвиями одновременно (бьет и блокирует, даже картошку, говорят, умеет вдвое быстрее чистить).

Но лично мне пока милее его разгульная, широкая душа, напрямую общающаяся с ураганами и вулканами. Жаль, бегает мужик медленно, надо предметы для скорости подыскивать.

Убийца. Милая девушка с летящей походкой. Жестко ограниченная одним видом оружия (впрочем, оно сделано именно для нее, никто другой его не поднимет, причем оружие довольно дешевое, валяется повсюду, и при этом мощное, так что не бросать же...). Зато с убийственными trap'ами. И опять раздвоение личности: очевиден первый путь, с плавным отказом от оружия и переходом на trap'ы, повторяя Sorceress. Но, несмотря на легкость, основным авторы явно мыслили не его. Иначе зачем все эти martial arts и shadow disciplines? Первые требуют медитативного хладнокровия в пылу битвы и правильного количества щелчков разными кнопками мыши ("накопил энергию — отдал энергию", все как в боевых искусствах), а вторые — владения оружием, создания дублей и мозговых манипуляций (вполне "боевой" набор). Не ниндзюцу, но вполне гармонично стыкуется с martial'ами (жутко напоминая временами варварские warcries, отлично оттеняющие длину ножиков в его руках). Что характерно, убийца тоже отлично работает двумя лезвиями одновременно (бьет и блокирует, даже картошку, говорят, умеет вдвое быстрее чистить). Короче говоря, сверхперсонаж: варвар с возможностью вовремя обрушить на врага дистанционно запускаемую магию в жутких количествах. Душа радуется. Жаль, очков на все сразу не хватит...



Первая руна. И сразу же Ort, пусть не тридцать третья, но девятая по полезности — тоже неплохо...

СДАНО ПО АКТУ

Варвары живут в горах, это общеизвестно. И именно там, в горах, мы и увидим обещанные катапульты, разрушаемые куски стен, баррикады и осадные башни, выполняя шесть квестов, которые...*

Полезные штуки — эти charm'ы, скажу я вам...



* **Примечание редакции.** Старик ПэЖэ явно впал то ли в детство, то ли в маразм, и написал вместо разрешенных ему четырех страниц целых восемь. Сократить не удалось, ибо вырезать нечего, в каждой строке — новая информация. Пришлось просто откусить все то, что не влезло в оговоренные четыре. ПэЖэ объявлен выговор с инкрустацией на ложе шотгана. А вы идите и сами играйте, чтобы обнаружить все то, что прошло мимо рецензии. В конце концов, в этом и заключается настоящее удовольствие, не так ли?..

Последний взгляд

ANACHRONOX
www.anachronox.com

Жанр
Симулятор менеджера по опросу общественного мнения (ну и РПГ, конечно)

Разработчик
ION Storm
www.ionstorm.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Сложность	низкая
Графика	3,1
Сюжет	4,9
Музыка	4
Звук	4,6
Управление	4,2
Интересность	4

СУТЬ
О том как РПГ, сама того не осознавая, стала скучнейшим квестом. Так бы и мучилась, если бы не отличная работа камеры и замечательные скриптовые сценки.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), OpenGL-видеокарта, DirectX 8.0, богатое чувство юмора.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Игра очень не любит разогнанные процессоры.

АНАТОМИЯ МЕЛАНХОЛИИ*

Серо, уныло, скучно. Бегать, бегать, бегать. Спросить одного, спросить другого. Кликнуть на всех и добыть заказы. Никаких тонкостей, топорно и грубо. Сделал раз — сделай два. Три, четыре, пять, шесть. Страшно даже представить, какие партизаны в самой глубине леса.

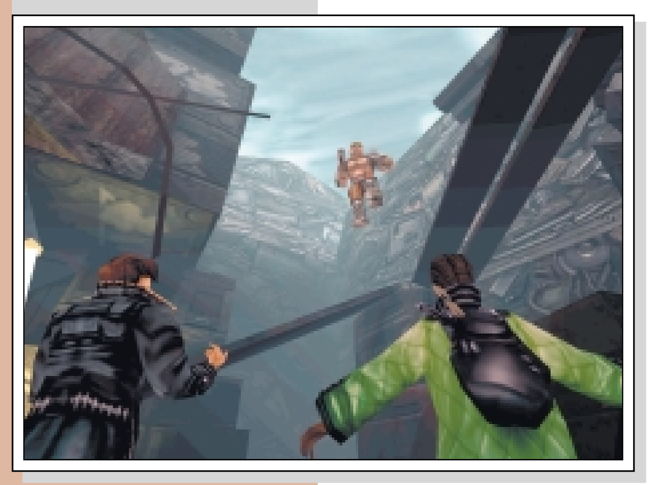
Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Если у ION Storm были надежды на финансовый успех Anachronox, о них лучше забыть. Игра не выдерживает критики — особенно в графическом плане. Ее спасают лишь забавные сюжетные скрипты, коих, к сожалению, становится все меньше и меньше с удалением от начальных уровней. Когда вам наконец предложат собрать шестнадцать зубочисток разной степени заточенности, знайте: настало время задрать хвост и удирать. Подальше от этой псевдо-РПГ с ее квестовыми бзиками!

Цитата о счастье, которое было так возможно, приходится как нельзя кстати. Anachronox стояла во главе стола, а теперь вот посмотрите. Мне даже не хочется ее добивать — так утомила своей меланхолией игра, которая могла быть великой. ION Storm банально поленилась подумать, результат оказался плачевным. РПГ? Квест? Adventure? Аркада? Все сразу и ничего вместе.

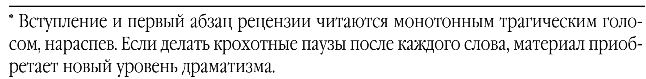
Парни с дубьем обожают спрыгивать прямо на голову. Только теперь, в отличие от того, что было в начале, Бутс готов к встрече.



ВМЕСТО ВСТУПЛЕНИЯ

Суицидально бесцветный Quake останется таким и в могиле. Казалось, его полигоны мы никогда не увидим, но вдруг всплывает Anachronox. Смотреть на игру как минимум страшно — особенно после графических страстей E3. Затерявшаяся где-то в дебрях Action-отдела Legends of Might & Magic хотя бы балует яркой палитрой. Anachronox демонстрирует типичное для Q-семьи господство одного цветового тона. Предпочтение отдается, разумеется, фирменному серому. Зеленый Anachronox, серый Sender, серый Sunder, серый Democratus... Серый, серый, серый! Список разбавляет веселенький Hive, единственное место, где авторы решились использовать цветное освещение. Затем все успокаивается, и мы возвращаемся к темно-серым подземным лабиринтам на Sender One. Перечислять дальше? Думаю, не стоит. Можно заработать зубную боль.

По версии Anachronox, любой приличный мир должен иметь монотонное цветовое решение. Пол, потолок, стены, лестницы, дома и навесные мосты, ворота



* Вступление и первый абзац рецензии читаются монотонным трагическим голосом, нараспев. Если делать крохотные паузы после каждого слова, материал приобретает новый уровень драматизма.

и двери — все должно быть выполнено в одном цвете. Здесь необходимо принять во внимание исключительно скромные по сегодняшним меркам возможности графического движка Quake 2. Что на русском означает: три полигона на квадратный метр. Ничего впечатляющего на нем сделать нельзя, даже если постараться. Чего команда Тома Холла (Tom Hall) делать и не собиралась с самого начала. Авторы ограничились двумя ландшафтными типами: инопланетные трубы из серии "Ночной кошмар водопроводчика" и кубические футуризмы на тему делового даунтауна любого современного города, будь он европейским или североамериканским. Минимализм и монотонность. Как патетично.

ОБАЯНИЕ НЕУДАЧНИКА

Отсюда изначально смешанное впечатление. В игре нет роликов, все скриптовые сценки выполнены на том самом движке, с использованием тех самых моделей. Как обычно, моделям главных героев уделили внимания чуть больше, поэтому смотреть на них не так противно, как на всех остальных. Но тот громила... Мама-мия!

Сильвестр "Слай" Бутс (Sly Boots) — неудачник. Детектив, горемыка и сопля. А еще главный герой игры Anachronox. Вместо вступительной заставки мы становимся свидетелями очаровательной сценки методичного избиения Слая громилой — подарком от местного мафиозного босса. Избивающий выглядит действительно пугающе. Люди с такими квадратными лицами просто не живут — родители рано или поздно сдают их в утиль, перепутав со старым телевизором. Под аплодисменты публики наш герой вылетает через окно второго этажа и тяжело приземляется на землю. Стоп-камера. Начало игры.

КАМЕРНЫЕ ШТУЧКИ

Anachronox имеет несколько важнейших достоинств, которые вытаскивают ее из болота заурядности и более или менее ставят на ноги. И даже больше — ставят в пример.

Игра исключительно кинематографична — благодаря тем самым скриптам и работе камеры. Каждый раз, когда компьютер перехватывает управление героями, вы замираете в ожидании. Что они вытворят теперь? Даже такая незамысловатая склейка, как использование лифта и переход партии с одного этажа на другой всякий раз выполняется по-разному. Камера то втискивается в закрывающиеся двери лифта в самый последний момент, то пристраивается на потолке кабинки, то показывает стремительное падение лифта вниз. Простейший пример, а сколько радости!

Еще более захватывающими становятся скрипты. Вот Бутс в первый раз вскрывает важный для прохождения замок. Подозрительная скрюченная фигурка в конце коридора. Камера скачками, словно переключая двукратное, четырехкратное (и так далее) уменьшение, отпрыгивает в начало коридора, и мы видим соседний пролет. Дверь открывается, на пороге стоит полицейский. Камера взвинчивается, на реактивной скорости подлетает к блюстителю порядка. Картинка вдруг сменяется, и мы видим встревожено оглядывающегося Бутса. Он интуитивно почуял неладное. Снова гард — кадр снизу, он возвышается исполинским символом справедливости. Бутс, крупно, глаза бегают. Гард. Бутс. Квакающая сирена нагнетает атмосферу, а подлая камера устраивается на пересечении двух коридоров — таким образом, чтобы показывать действия обоих действующих лиц. Коп идет размеренно и спокойно. Бутс слышит шаги и утраивает скорость подбора отмычки. Коллеги, это надо видеть! Вы уже готовы сделать все что угодно, только бы спасти незадачливого милягу. И в тот самый момент, когда гард выруливает из-за угла, замок щелкает, Бутс мгновенно выпрямляется, легкомысленно салютует охраннику, делает шаг в открывшуюся дверь... И немедленно получает торцом здоровенной палки прямо в черепную коробку передач. Гениальная сцена!



Бутс и окошко. Разумеется, иллюзия — никакой деревни за окном нет.

МОТОР!

Вы когда-нибудь видели мужественного, подозрительно похожего на одного из братьев Болдуинов детектива, свернувшимся в три погибели на полу и отчаянно закрывающим голову руками? Чтоб больше не били? Смешно до ужаса. Да, вот такой он трус, этот славный Слай Бутс. Когда лидер партии спрашивает, все ли готовы к штурму очередного босса, все серьезно кивают — кроме Бутса. Тот отчаянно мотает головой, всем своим видом демонстрируя полное нежелание связываться с кем бы то ни было. Нет, он крайне талантлив. Сценарист.

Из некоторых ужасных фильмов можно было бы сделать отличную короткометражку, если как следует поработать ножницами. Об Anachronox, к великому сожалению, можно сказать то же самое. Хороший монтажер мог бы слепить отличную анимационную компьютерную ленту из скриптовых сцен игры. Они бесподобны и являются золотым запасом Anachronox: виртуозная работа камеры, исключительного качества озвучка и отменный сценарий. Грубоватые модели героев больше не идентифицируются как кучки полигонов. Они актеры. За их мимикой, жестами, движениями приходится завороженно следить — режиссер-постановщик не даст вам отвлечься ни на секунду. Таким образом, настоящий Anachronox течет от скрипта до скрипта.

Злобные священнослужители на Hephaestus всегда появляются в сопровождении клонированных служек.





MysTech, очень любопытно устроенная местная магия: под одних подстраивается лучше, чем под других.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Марк Олмэн (Mark Allman), священнослужитель сайта **RPG Planet (rpgplanet.com)**, еще не успел отведать истинный вкус Anachronox. А потому настроен восторженно: "Это живой, активный, суматошный, настоящий мир. Город Anachronox живо напомнил мне о Anarchy Online и Omikron. А еще я вспомнил о легендарном Blade Runner — здесь так много людей и все спешат по своим делам".

БОЙЦОВСКИЙ ГЛУП

А между ними простираются бескрайние испытания на прочность. Особенно для хардкорных ролевиков, настроившихся на серьезную игру. Берегитесь, вам придется стать асом розыска и доставки грузов.

Игра условно, но аккуратно поделена на главы-планеты. На поверхности каждой из них вам суждено совершить фиксированное количество добрых дел в строгой последовательности — иначе с места не сдвинуться. Сюжет строгий, линейный, к демократии относящийся с болезненной подозрительностью. Задания вывешиваются на стенку, что, увы, дает возможность оценить все их однообразие. Sender: достать два билета на Sunder. Sunder: достать три шифра к лазерным воротам. Democratus: узнать восемь ответов на вопросы голосования. Hive: собрать шесть кристаллов. Интересно? До зуда в ягодицах. Увлекательно? Как в анатомическом музее.

Процесс повторяется и повторяется. Чтобы достигнуть цели, вам придется обойти все доступные зоны (они же районы города/мира) и опросить ВСЕХ жителей без исключения. Занятие не только травматичное, но и бескрайне занудное: любому NPC есть что сказать, но по делу говорит лишь один из тридцати трех! Дабы погрузить вас еще глубже в пучины отчаяния, на некоторых этапах все (ВСЕ!) NPC похожи. Скорее даже идентичны — ведь используется одна и та же модель. Что есть грандиозное свинство, ведь приходится запоминать, в каком именно безликом углу стояло то безликое существо, потребовавшее сок из ресторанчика в соседнем районе-этапе в обмен на информацию. Врагов нет. Действия нет. Вы в судорогах мечетесь по клетке-миру, не в силах даже выброситься из окна и бесславно закончить приключения Слая. Примитивнейшая, наипошлейшая форма квеста. Дайте пакет, пожалуйста.

Так, на чем мы остановились? Ах да, квест. Кроме него и лакомых скриптов, в Anachronox есть еще и беспардонные кусочки Final Fantasy: бег по полигонам плюс характерные боевые вставки. Адвенчурные приемы устроены по простейшему шаблону: сквозной этап с одним входом, одним выходом и одной дорожкой, связывающей эти классические пункты "А" и "Б". Через одну комнату/коридор/пролет расставлены монстры. В остальных помещениях следует искать всевозможные вещицы.

Стычки? За все время игры партия не встретила ни одного противника, способного отправить в нокдаун всю троицу и заставить вас перезагружаться. Более того, ни один персонаж ни разу не был выведен из строя! Удивительные гримасы игрового баланса — тем более что у японцев из Squaresoft была филигранно отточенная боевая система. Принцип тот же: каждый персонаж атакует, использует магию, специальный удар или какую-нибудь вещицу, после чего вынужден ждать определенное время следующего хода. Пауза между атаками зависит от личных характеристик героев и довольно удачно организует процесс обмена любезностями. Двумя центами от Холла и Ко стала возможность менять позицию (тогда как в FF персонажи были намертво прибиты к полу) и способность героев нажимать на рычаги, привлекая на свою сторону помощь всевозможных технических средств или, наоборот, изымая козыри из рукава противника. И все.

Ролевая часть (мы доползли и до нее) минимизирована до неприличия. Статистика персонажей впечатляет многообразием, но когда дело доходит до получения нового уровня и распределения бонусных очков, вы с удивлением понимаете: здесь обойдутся без вас. Вернее, уже обошлись. Характеристики героев растут без вашего ведома и в вас, в принципе, не нуждаются. Ваше дело — бить монстров в хвост и в гриву, получать XP. Все остальное вас не касается. Обидно.

За бортом нашего крейсера остались разве что разрекламированные аркадные вставки. Да, они есть. Менее оригинальные — при использовании специальных умений персонажей. Остальные мини-аркады являются на самом деле этакими этапами: сплавиться вниз по течению на крохотном скутере, стараясь избегать мин и собирая бонусы; сразиться с Большим Боссом из Hive в забавной пародии на House of The Dead...

Получай, Буратино, свой заряд бодрости на весь день!



В КАЧЕСТВЕ ЭПИЛОГА

Смесь имела бы отличные шансы стать гремучей, если бы авторы не перемудрили с дозировкой. Когда девять десятых от общего времени игры вам приходится возиться с утомительными и однотипными квестовыми задачами, вы начинаете ощущать себя скорее менеджером службы по опросу общественного мнения, чем смелым искателем приключений.

ЛЕВЫМ ПАЛЬЦЕМ ЗАДНЕЙ НОГИ

На белом свете есть всего две компании, политика которых порой вызывает во мне дичайшую ярость. Это Namco, которая в последние годы все чаще руководствуется следующим правилом: "Возьмем игру от Sega и сделаем то же самое, но с парой косметических отличий". И, вы будете смеяться, Sega PC, чей неофициальный слоган достоин сожжения на священном костре. Звучит он примерно так: "Возьмем игру от... Sega и сделаем во стократ хуже".

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Ни в коем случае не запускайте Sega GT без форсирования антиалиазинга в драйверах своей видеокарты, а если это невозможно технически — не связывайтесь с этой игрой вообще. Ярчайший образец изготовления порта левой ногой да через пень-колоду, Sega GT ужасает своим видом любого, кто имел несчастье с ней познакомиться. Некогда она была одним из самых интересных гоночных симуляторов на уже отошедшей в мир иной платформе: с огромным выбором моделей машин от именитых производителей, порядочным количеством очень приятных трасс, сверхкачественной графикой и практически безграничным игровым потенциалом. Во время второго перерождения на ПК в живых остались все достоинства, кроме графики и управления, которые были принесены в жертву великому богу Левше, покровителю криворуких программистов. Увы, именно эти жертвы оказались неугодными привередливому божеству — игры не получилось.

И если первых товарищей в излишне добродушном игровом сообществе принято прощать и даже иногда подбадривать меткими комментариями с места ("Смотри, какой захват! Ну прямо как в Virtua Fighter!"), то на последних уже не одна сотня журналистов успела отбить себе ноги, коленки, кулаки и головы — в общем, все те части тела, которыми обычно колотят проштрафившихся неудачников, в очередной раз доказавших свою полнейшую бездарность на поприще разработки/портирования компьютерных игр.

ЛЕГКИЙ ШОК
Воспетая в новостях одного из прошлых .EXE-номеров Sega GT (приходится признать, что тамошние восторги были несколько преждевременными) выглядит



Надо признать, что концепция ночного города отработана на "пять". К счастью, вы никогда не увидите эту картинку в движении.

Последний взгляд

SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL

www.sega.co.jp/sega/pc/segagt

Жанр
Гонки

Разработчик
Sega PC
www.sega.co.jp/sega/pc

Издатель
Activision Value Publishing, Inc.
www.activisionvalue.com

Сложность	средняя
Графика	2
Сюжет	4,5
Музыка	3,5
Звук	3,8
Управление	3,2
Интересность	2,9

СУТЬ
Один из самых кошмарных ПК-портов за всю историю портирования игр.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 900), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта с возможностью форсирования антиалиазинга), 8x CD-ROM (рек. 24x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
500 Мбайт на жестком диске.
Многопользовательский режим: сплит-скрин.



Налицо синдром Gran Turismo — повтор выглядит на голову выше самой гонки.

как великолепная игра Gran Turismo, запущенная... на каком-нибудь эмуляторе <censored> (к примеру, на народном Bleem!). Наша редакция отказывалась верить в то, что вот это самое полигонное месиво без малейших признаков мипмэппинга, отчаянно кривляющееся и сверкающее выщерблинами на поворотах, и есть один из самых красивых GT-клонов (не считая тайной любви тов. Скара Gran Turismo 3 A-Spec, ради которой наш великий гонщик, скажу по большому секрету, чуть было не приобрел себе в Англии невообразимо убогую <censored 2>).

Наверное, все согласятся, что фиксированное разрешение 640x480 и выборочное размазывание текстур в House of the Dead 2 были довольно рискованным шагом. Народ мог не понять и затоптать лаптями, так и не разглядев за всеми этими прелестями жемчужину игрового процесса. По счастливой случайности кое-кто (не будем загибать указательный палец в свою сторону) догадался форсировать антиализинг и вернуть главной героине игры, КРОВИЩЕ, ее естественный красный цвет — именно так и была спасена от вечного забвения очередная жертва неудачного портирования. Однако в случае с Sega GT врач бессильно качает головой: этой внебрачной дочери приставки, компьютера и кривых рук помочь чем-либо не представляется возможным.

Как на порядок улучшить разрешение текстур и повысить цветовую насыщенность? Как избавиться от поразительных ошибок движка, благодаря которым сквозь корпус одной машины могут проступить яркие очертания фар другой, а при взгляде на бортик создается ощущение, что строители совсем о нем забыли и наверстывают упущенное прямо сейчас, во время заездов? Как вообще можно было написать движок, который тормозит практически на всех игровых конфигурациях, а на лошадках вроде PII 433 + TNT2 выдает приемлемые 20 кадров в секунду только при отключении всех до единого графических опций? Как объяснить этим, с позволения сказать, программистам, что blur-эффект от задних фар, размазанный по всей ширине трассы, смотрится до невозможности глупо? Как внушить упертым, что шестиугольный lens-фокус ушел в мифологию целую пятилетку назад, а благодаря возникающим при его использовании артефактам виднеющиеся вдали машины зачастую похожи на инопланетные летающие тарелки с зелеными человечками внутри? В конце концов, как они смогли заставить и так не слишком высокое разрешение 640x480 (FSAA=Off) выглядеть форменным мезозойским 320x240?

Столько важных, справедливых вопросов и ни одного внятного ответа. Нездоровая ситуация.



Снежные дали выгодно подчеркивают цвет моей машины.

ЛУЧШЕ УМЕРЕТЬ

Не все в порядке у игры и с управлением. Сразу же сделав оговорку, что на клавиатуре в Sega GT играть практически нельзя (траектория становится чем-то похожа на идеальную синусоиду), заметим, что и с "аналогом" частенько возникают серьезные проблемы, связанные прежде всего с пониженной чувствительностью машин к повороту руля. Да и откровенный выпендреж с задним ходом ("Раз вы играете в симулятор, то извольте переключаться на заднюю передачу ручками, даже если в настройках выбрали Automatic Transmission!") изредка выводит из себя, особенно в свете прочих бед.

Все остальное в Sega GT либо хорошо, либо замечательно. Претензии к достоверности физической модели заканчиваются где-то на фразе "Отлично работает подвеска!": игра не знает, что такое управляемые заносы и не дружит со всевозможными царапинами, вмятинами и разбитыми стеклами. Говорят, последнее связано с нежеланием всяких Toyota, Mazda и Fiat лицезреть свои детища покореженными (а ведь нам только дай волю, вмиг вырулим на "встречную полосу"), но это не столь важно — сами болиды выглядят (особенно на скриншотах) сошедшими со страниц шикарного автомобильного журнала красавцами, сверкая во все стороны хромированными корпусами и игриво покручивая дисками самых невообразимых форм. При этом со своей подопечной можно заниматься всем, чем угодно: тюнингом, покупкой, продажей, игрой в "Веселого маляра" и добычей всевозможных лицензий на участие в чемпионатах и кубках.

Кроме шуток: поначалу, пока страхолюдный внешний облик Sega GT еще не успел окончательно вогнать в депрессию, играть можно с превеликим удовольствием, ибо такое огромное количество моделей в одной игре увидишь нечасто, да и трассы, пусть и выглядят рядом с живописными картинами из eRacer серыми мышками, на удивление хорошо спроектированы (впрочем, удивление здесь скорее номинальное — вот уж чего меньше всего ждали от Sega GT, так это плохих трасс). Режим Championship захватывает на счет "раз", и мы, если б все пошло как надо, действительно могли бы проводить за этой игрой дни, недели и месяцы, как и обещалось в той злополучной .УЧУ-новости.

Так стоит же от всего сердца поблагодарить Sega PC: она сэкономила всем нам уйму времени, которое можно потратить на сон, работу, общение с близкими людьми и прочие общественно-полезные занятия. Потому что ни вы, ни я, да вообще никто в этом проклятом мире не станет играть в Sega GT даже под страхом смерти. Порой проще умереть, чем раз за разом обманываться в лучших ожиданиях.

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#8 (23) '01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ СТР.98

ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО: ЛЕКЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Иногда бывает и так: вы получаете предварительное приглашение, но все портит демо-версия (или ее отсутствие). Чтобы по-настоящему проникнуться вашими идеями, издатель обязательно должен увидеть и услышать все.

ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.102

ELIXIR STUDIOS: ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

Как и у всякой революции, есть у "Революции" начало… Ему, старту Republic: The Revolution, первого проекта английской девелоперской команды Elixir Studios, и посвящены эти вступительные "заметки на полях", которыми мы впредь будем сопровождать публикацию "ревдневников" Демиса Хассабиса (Demis Hassabis), лидера "Эликсира" и доброго друга .EXE, любезно согласившегося отныне писать не только для британского журнала Edge (www.edge-online.com), но и для вы-сами-поняли-кого.



АНАТОМИЯ ИГРЫ СТР.107

ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 12: ШУМИМ, БРАТЦЫ, ШУМИМ

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-7'01

Обезьяна, вовремя увидевшая тигра днем, хотела жить по ночам, а для этого мало не спать — надо еще уметь слушать…

ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО:

ЛЕКЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ*

Дэн РОДЖЕРС (Dan Rogers), президент BizDev, Inc. (www.bizdev-inc.com)

Быть разработчиком компьютерных игр, в особенности независимым, — занятие не для слабонервных. При всем вашем таланте и самобытности, при всех тех усилиях, что вы вкладываете в свой труд, максимум, чего вы можете ожидать в начале своей карьеры, — это утомительные поиски издателей, которые отчего-то совсем не хотят обращать на вас внимание, и постоянный финансовый риск.
Но когда-нибудь настанет день, и вы наконец разорвете целлофановую обертку и достанете из нее свою игру. И ваш дух оживет, вы будете любоваться собственными свершениями и купаться в лучах неожиданно свалившейся славы. Один за другим вы будете "проглатывать" рецензии в журналах и Интернете. Одни будут безудержно хвалить вашу игру, другие — подвергать уничтожающей критике. Но вы все равно, впервые с начала проекта, будете чувствовать удовлетворение. А потом, когда страсти вокруг вас улягутся, вы, словно мать, впервые взявшая на руки собственное дитя, забудете о перенесенной боли и решите пройти через все это еще раз... Так и будет, поверьте.

Сейчас, как и положено девелоперу-новичку, вы скромно сидите в сторонке, наблюдая за тем, как другие одну за одной "пекут" великолепные игры, и завидуя им белой завистью. И вас, конечно же, не оставляет мысль о том, что вам (и только вам!) известно, что нужно сделать для того, чтобы получился настоящий хит. И необходим вам лишь толчок. Не так ли?

Словом, единственное, что вам нужно сегодня, — это хороший издатель, который не побоится пойти на риск, поверив вам. Но найти такого издателя, способного вложить средства в новую, никому не известную компанию, — задача не из легких. Препятствий не счесть, и они очень, очень серьезны. К тому же издатели сегодня очень напоминают кроликов, тайно пасущихся в чужом саду: при малейшем постороннем звуке они готовы бросить все и пуститься наутек. Поэтому, к величайшему сожалению, они с большей охотой пойдут навстречу какой-нибудь известной девелоперской фирме, нежели рискнут вложить в вас хотя бы пару центов.

Так как же быть?

Проработав в игровой индустрии более десяти лет, я пришел к заключению, что наилучший ответ на вынесенный в подзаголовок вопрос можно получить как раз от тех, кто публикует игры, от тех, кто внимательно изучает возможности разработчиков, всесторонне анализирует девелоперский рынок и принимает решения о публикации. То есть от самих издателей. Именно эти люди способны дать вам точный ответ. Так почему бы не задать вопрос им?

Кому мы задавали вопросы

"Допрос с пристрастием" был учинен специалистам из четырех известнейших издательских компаний: Microsoft, Midway Home Entertainment, Sierra On-Line и Take Two.

В Microsoft я связался со своим давним другом Шоном Фирмингером (Shawn Firminger) — он руководит дизайнерами в группе симуляторов. Шон работает в корпорации более шести лет, и за это время ему пришлось иметь дело с несколькими независимыми разработчиками. Он отличается тем, что всегда бьет точно в цель, причем редко делает это без подготовки. Как и все

*Предлагаемая вашему вниманию публикация представляет собой доклад Дэна Роджерса на Конференции разработчиков компьютерных игр (Computer Game Developers Conference) 2001 года. Еще раз колоссальное спасибо Андрею "КранКу" Кузьмину (K-D Lab) за кропотливое многотомное конспектирование и диктофонирование всего произнесенного на Конференции!

** Дэн Роджерс (Dan Rogers) — основатель и президент компании BizDev, в прошлом известный разработчик игровых программ и специалист по маркетингу. В его послужном списке есть такие хиты, как Kings' Quest VI и VII, Phantasmagoria, Gabriel Knight, Command & Conquer и многие другие.

BizDev, Inc. — агентство, представляющее интересы независимых разработчиков и консультирующее их по многим вопросам, связанным с процессом создания игр, составлением контрактов с издательствами и т.п.

известные мне сотрудники Microsoft, Шон предпочитает принимать взвешенные решения, основанные на богатейшем опыте своей компании. Microsoft постоянно учится на собственных ошибках, благодаря чему, собственно, и преуспевает. Когда речь заходит о подписании контракта с новой группой разработчиков, Microsoft действует весьма осторожно, дабы принятое решение не оказалось скоропалительным, но при этом достаточно быстро, что позволяет фирме удерживаться на ведущих ролях в игровой индустрии. Теперь, когда вот-вот появится Xbox, Microsoft активно сотрудничает с новыми, малоизвестными командами девелоперов.

В Midway Home Entertainment я общался с вице-президентом компании Ли Джейкобсоном (Lee Jacobson). В игровой индустрии он начинал с видеоигр. Свою первую игру на Atari 400 Ли написал еще в четырнадцатилетнем возрасте и с тех пор ни разу не сходил с избранного пути. Когда ему приходится сталкиваться с разработчиками-новичками, Ли глубже всего "копает" именно с технической стороны дела. Он давно уяснил для себя, что главные сложности кроются как раз в мелких деталях, в правильности подхода к техническим проблемам, в наличии талантливых программистов и художников, и в том, чтобы они, программисты и художники, хорошо знали, где искать ответы на самые трудные технические вопросы. Все последние годы Midway фокусировала свое внимание почти исключительно на консольных играх, в результате чего сегодня компания занимает ведущее положение в таких сегментах рынка, как PS2, Xbox и Gamecube. Midway очень внимательно изучает потенциальных партнеров, прежде чем впустить их в свои "владения". Но если вам все-таки удалось перешагнуть порог и оказаться "внутри", вы сразу поймете, что попали в очень хорошую, дружную семью.

Затем я обратился к своему бывшему деловому партнеру Марку Гуду (Mark Hood) из компании Sierra, попросту нагрянув к нему домой одним воскресным утром. Марк как раз собирался в Россию — без сомнения, чтобы встретиться с тамошними независимыми разработчиками. Однако он великодушно уделил мне немного своего драгоценного времени и ответил на ряд вопросов. Его комментарии оказались на редкость точными, они прекрасно отражали состояние индустрии в целом (а посему обратите на них самое пристальное внимание). Марк занимает должность старшего вице-президента компании, и его команда может похвастаться, к примеру, такими хитами, как Homeworld и Half-Life. Недавно Sierra и ее компания-учредитель Havas отправились завоевывать рынок консольных приложений, так что новые разработчики их весьма интересуют. Но требования, ими предъявляемые, как вы сможете сами убедиться, более чем высоки. Sierra придает большое значение истории, сюжету, смысловому содержанию игры. Здесь хорошо знают, что совершенные технологии, эффектные художественные решения и захватывающий игровой процесс являются "сердцем" любого проекта, привлекающим потенциального покупателя и позволяющим успешно продавать игру.

Наконец, когда я уже заканчивал работу над этим документом, меня приятно удивил Джейми Лис (Jamie Leece), неожиданно приславший заполненную анкету. В старые добрые времена, когда я был директором по маркетингу в Virgin, Джейми работал в Interplay. Ныне он вице-президент по разработке и публикациям в Take Two. Это чрезвычайно загруженный человек, его фирма разрастается будто снежный ком, поэтому заставить Джейми посидеть пару минут на месте и ответить на несколько вопросов — уже само по себе подвиг, достойный упоминания в анналах. Напомню вам, что Take Two является учредителем Rockstar Games, Take Two Interactive, On Deck и Gathering of Developers. Любая игра, предложенная вниманию какой-либо из дочерних фирм Take Two, обязательно проходит через руки Джейми Лиса.

На что они обращают внимание

Все четверо моих респондентов называют это по-разному ("зацепка", "ключ", "прорыв", "свежая идея"), хотя говорят, в принципе, об одном и том же. Все они соглашаются с тем, что высматривают в идеях разработчиков нечто новое, необычное. Короче говоря, свежее. Но если попытаться копнуть чуть глубже, все как один воздевают руки к небу и кричат: "Да! Вот именно!". Марк Гуд из Sierra однажды сказал по этому поводу: "Если я, прочитав первый параграф, готов воскликнуть: "Это здорово, это что-то совсем новое!" — значит, у ребят есть надежда".

На что стоит обратить внимание вам

После того как я пообщался с упомянутой четверкой специалистов, у меня скопилось около сотни страниц со всеохватывающими комментариями и более десяти часов аудиозаписей со вспомогательными материалами. Как вы понимаете, впихнуть все это в сорокапятиминутную лекцию нет никакой возможности. Поэтому я предлагаю вашему вниманию хоть и достаточно подробный, но всего лишь обзор избранных комментариев респондентов, на основании которых вы сами сможете сделать выводы.

Имейте в виду, что эти люди являются, можно сказать, соперниками, причем конкуренция между ними очень и очень серьезная. Тем не менее, читая их ответы, знайте, что, несмотря на различное оформление взглядов, общие идеи у них одни и те же. Постарайтесь обратить внимание именно на них — это и есть "жемчужины", ценность которых поистине не знает границ и на которые делается упор в этом выступлении. И еще. Я посоветовал бы вам по прочтении этого материала проштудировать подробные интервью каждого из нашей четверки специалистов (их можно заказать по электронной почте, написав по адресу: dan@bizdev-inc.com).

ЧТО ХОТЯТ СКАЗАТЬ ВАМ ИЗДАТЕЛИ

Читая ответы наших респондентов, обращайте внимание на следующие ключевые моменты:

1. Издатели всегда ищут в ваших идеях нечто новое, необычное

Издателям изрядно надоели разного рода переделки старых игр. Как замечает Марк Гуд, "...все говорят это слово — "Diablo", но сама игра вовсе не дьявольская, а скорее ангельская!". Имеется в виду прежде всего то, что если вы хотите добиться успеха, вам необходимо чем-то удивить потребителя, предложить ему нечто неожиданное. На полке у пользователя не так уж много места, чтобы тратить его на старые, изжившие себя идеи, а рынок обычно не отличается терпеливостью по отношению к посредственным продуктам. Издателям нужен новый материал, и если они таковой находят, то обязательно вкладывают в него деньги.

2. Вам обязательно нужно стать профессионалом

Издатели хотят сотрудничать с разработчиками, которые ведут свои дела по-настоящему профессионально. Они желают, чтобы с ними работали программисты и дизайнеры высочайшего класса. Они хотят видеть вас сидящими в приличных офисах, за хорошими компьютерами, на которых установлено соответствующее программное обеспечение. Издатель хочет быть уверенным в том, что вы имеете под собой прочную финансовую базу, и в том, что у вас есть кому присматривать за вашим хозяйством и выключать по вечерам свет, и что этот кто-то не является по совместительству вашим главным программистом.

3. Вы должны обладать определенным опытом

Все издатели в один голос твердили мне о том, что они хотели

бы сотрудничать с такими разработчиками, на счету которых уже есть хотя бы одна более-менее удачная игра. Что делать, если вы к таковым не относитесь? Опрошенные мной специалисты заявляют, что вам было бы неплохо поработать пару-тройку лет на какую-нибудь компанию покрупнее, занимаясь созданием уровней и миссий, написанием программ (или еще чем-нибудь) и позволяя снимать сливки другим.

4. У вас обязательно должна быть демонстрационная версия вашей игры

Иногда бывает и так: вы получаете предварительное приглашение, но все портит демо-версия (или ее отсутствие). Чтобы по-настоящему проникнуться вашими идеями, издатель обязательно должен увидеть и услышать все. Прототип игры даст ему возможность оценить ваши дизайнерские и технические возможности. Более того, он позволит ему соприкоснуться с вашими идеями напрямую. А это именно то, что нужно публикатору. Поэтому вам лучше потратить время на написание программного кода, а не пустых, ничем не подтвержденных слов.

Список этот, конечно же, можно продолжать и продолжать. Однако на что еще нужно обращать внимание, вы, я думаю, поймете сами. Так что — вперед!

СЛОВО ИЗДАТЕЛЯМ

Ваше имя, компания и должность в ней?

Microsoft: Шон Фирмингер, главный дизайнер. В Microsoft работаю больше шести лет.

Midway: Ли Джейкобсон, вице-президент. Работаю в компании два с половиной года, занимаюсь приобретением программных продуктов и новыми проектами.

Sierra: Марк Гуд, вице-президент. В Sierra работаю уже тринадцать лет.

Take Two: Джейми Лис, вице-президент по разработке и публикациям Take Two Interactive Software. В компании работаю два года.

Был ли у вас опыт работы в игровой индустрии до прихода на нынешнее место работы?

Microsoft: До Microsoft я в течение двух лет работал в Virgin Interactive.

Midway: Карьеру начал в возрасте четырнадцати лет, написав игрушку для Atari. Затем получил ученую степень в области компьютерных технологий и семь лет занимался программированием, после чего переключился на управление производством. С видеоиграми связан почти пятнадцать лет: сначала руководил студией, потом возглавлял отдел разработчиков в Virgin Interactive. Тем же самым занимаюсь сегодня в Midway.

Sierra: В Sierra работаю с самого начала карьеры.

Take Two: Пять лет я занимался продажами и распространением продуктов в канадской компании Beamscope (в свое время она была одним из крупнейших дистрибьюторов видеоигр и игр для ПК). Затем в течение трех лет работал в Interplay директором по разработке. А еще однажды провел долгие, весьма насыщенные выходные в LucasArts во время создания Dark Forces, да пару раз выезжал в Sirius Publishing.

Как вы пришли в игровую индустрию?

Microsoft: Раньше я занимался рекламой. Но в какой-то момент понял, что хочу перебраться в мир интерактивности и высоких технологий, так что Virgin стала для меня более чем подходящим вариантом.

Midway: В детстве я только об этом и мечтал. Свою первую видеоигру я написал для процессора Atari 6502. А еще я частенько засиживался допоздна, вручную набивая программы на языке BASIC, взятые из журнала Computer Magazine.

Sierra: Сначала я изучал математику, затем занялся программированием. Плюс к тому мне просто очень нравилось играть в компьютерные игры. Поэтому нет ничего удивительного в том, что в конце концов я решил, что буду программировать именно игры, а не что-то другое. Начинал же я с игры, которая называлась Code Name Ice Man.

Take Two: В начале своей карьеры я работал ассистентом по продажам в Beamscope. Ну а всю свою молодость я, можно сказать, положил на BBS Scene, это было в конце семидесятых — начале восьмидесятых. Меня всегда привлекали и сами игры, и компьютерные технологии в целом.

Каким образом лучше всего выходить на контакт с вашей компанией?

Microsoft: Это зависит от того, какого рода отношений с нами вы желаете. Если вы хотите играть роль сторонней, независимой, фирмы при подготовке приложений для Xbox, то вам лучше обратиться к группе, ответственной именно за Xbox. Если же вы хотите принять более активное участие в разработке продукта и увидеть свое имя опубликованным, нужно связаться с группой, занимающейся компьютерными играми. Всего у нас четыре или пять главных дизайнеров, им вы и можете предложить свои услуги.

Midway: По электронной почте. Это наиболее удобный и эффективный способ.

Sierra: В данный момент, видимо, лучше всего обращаться ко мне. Но знайте: мы не станем даже рассматривать ваше предложение до тех пор, пока вы не подпишете соглашение о конфиденциальности. В таких ситуациях мы попросту оберегаем себя от всякого рода недоразумений: например, человек присылает нам некое предложение, мы отвечаем ему, что в данный момент разрабатываем очень похожую игру, а он после этого во всеуслышание заявляет, что, дескать, мы украли у него идею! Так что мы всегда требуем, чтобы соглашение о конфиденциальности было подписано в первую очередь.

Take Two: Проще всего позвонить по телефону или написать письмо по электронной почте. Но вы должны отдавать себе отчет в том, что первое впечатление всегда бывает чрезвычайно важным.

В какое время года лучше всего связываться с вашей компанией?

Microsoft: Не уверен, что для нашей фирмы существует такое вот "лучшее" время года. Потом вы, вероятно, заметите, что у нас сейчас происходит довольно много всего. Я надеюсь, что эта ситуация — временная, но кто знает?.. Так что специально выбирать время не нужно. Зато полезно иметь в виду, что с нами лучше не контактировать незадолго до праздников, так как многие сотрудники имеют привычку куда-нибудь уезжать на несколько дней, да и вообще, предпочитают использовать такие дни по своему усмотрению.

Midway: Безусловно, не надо писать нам в предпраздничные дни. Каждый в это время занимается своими личными делами. Кроме того, не очень удобно связываться с нами в октябре-ноябре, поскольку мы усиленно готовимся к Рождеству. В остальное время можно смело писать и звонить — на хороший проект мы найдем время в любой момент.

Sierra: В январе и феврале. Когда хуже всего? Осенью.

Take Two: В начале месяца (любого). Самое неудобное время? Конец месяца. Тоже любого. В такое время все обычно "нагоняют" график, поэтому звонить в конце месяца не рекомендуется. Еще, не стоит идти на первый контакт меньше чем за две недели до очередной презентации. Сентябрь и октябрь, вообще говоря, не слишком удобны, потому что подходит к концу финансовый год. Надо сказать, что нам было бы очень неприятно потерять хорошую игру только из-за временных трудностей, поэтому постарайтесь учесть все, что я сказал выше, — и тогда любое время окажется для нас удобным.

Как часто нужно связываться с вами?

Microsoft: Возможно, вам нужно обратить внимание на то, какие

продукты больше всего интересуют Microsoft, и работать именно в этих направлениях. Не все, что вы сможете предложить, нас устроит. Может случиться и так, что "ниша", для которой будет предназначаться ваш продукт, окажется уже занятой, или же игра не подойдет нам по каким-то другим, не зависящим от ее качеств причинам. Тут, правда, многое определяется тем, кто к нам приходит. Мы хотим работать с людьми, могущими похвастаться определенным послужным списком (в особенности это касается рынка Xbox). Бюджеты игр для Xbox растут с каждым днем. Не то чтобы мы не заинтересованы в молодых, начинающих, разработчиках, просто еще раз хочу напомнить: планка сегодня поднята очень и очень высоко.

Midway: Многие группы девелоперов контактируют с нами постоянно. Четкого расписания ни для кого из них не устанавливается. Просто ребята звонят и интересуются, нет ли у нас каких-либо предложений для них. А некоторые связываются с нами через равные промежутки времени, скажем, ежеквартально. Но в основном разработчики выходят с нами на связь после того, как у них появляются новые идеи, когда их компании грозит распад в течение ближайших месяцев, или же когда они разрабатывают концепцию новой игры.

Sierra: Как правило, я не слишком охотно отвечаю людям, постоянно надоедающим мне своими бесконечными предложениями, а таких, к сожалению, не мало. Они, видимо, считают, что чем больше мы с ними общаемся, тем выше вероятность того, что им удастся "уломать" нас потратить на их игру пару-тройку миллионов долларов. Не понимаю я этого. Ведь очевидно, что в этом нет никакого смысла. Если вы прислали нам свое предложение, а тем более частично готовый проект, мы обязательно его рассмотрим.

Take Two: В любое время, если у вас появился новый проект и он находится в таком состоянии, что его можно показывать. Как только вы наладили контакт с одним из наших специалистов, вам необходимо следовать указаниям этого человека, который подскажет, что именно надо делать в дальнейшем.

Расширяет ли ваша компания контакты с независимыми разработчиками?

Microsoft: Да, расширяет.

Midway: У Midway имеются как внутренние, так и внешние студии. Это довольно четкое разделение, и соотношение между их количеством — примерно пятьдесят на пятьдесят. Таким оно, вероятно, будет оставаться и впредь, и дело здесь в следующем: как только мы обнаруживаем талантливую группу разработчиков, то сразу же подключаем ее к активной работе, в конце концов отдавая ей на откуп целый проект.

Sierra: Расширяет.

Take Two: Мне кажется, мы всегда более активно пользуемся услугами независимых разработчиков, чем наших внутренних студий. Более половины наших проектов осуществляются усилиями независимых девелоперов.

В чем преимущество использования независимых разработчиков?

Microsoft: В их творческой активности, разнообразии технических навыков, в опыте, наконец. А также в цене на их услуги.

Midway: Безусловно, здесь имеются как преимущества, так и недостатки. Главное преимущество внешних, независимых, групп, как мне кажется, заключается в их управляемости. Вы имеете возможность видеть всю картину создания игры в целом и устанавливать определенный контроль над процессом разработки. Вы лучше знаете, чего вам ждать в итоге.

Sierra: Главное преимущество состоит в том, что вам не приходится рисковать, подписывая контракт. Я спокойно могу обойти пятнадцать сторонних разработчиков, отказать четырнадцати из них и найти одного-единственного, ту самую жемчужину, ради которой, собственно, все и затевалось. Так что риск здесь гораздо меньший, в том смысле, что вы всегда можете перед подписанием контракта посмотреть, что же именно вам предлагают.

Take Two: От независимых девелоперов мы получаем новые, свежие идеи. Кроме того, так нам гораздо удобнее контролировать собственные расходы.

Если бы вы оказались на месте независимого разработчика, созданием каких игр стали бы заниматься?

Microsoft: Для начала я задал бы себе несколько вопросов: "А к чему меня, собственно, больше всего влечет? Какого рода игру я действительно хотел бы создать? И окажется ли такая игра по-настоящему интересной для других людей?" После этого я нашел бы хорошего издателя, заинтересованного в создании именно таких игр, именно в таком жанре.

Midway: Тут я могу напомнить вам одно старое голливудское изречение, которое вполне подходит и игровой индустрии. На свете существует всего одиннадцать по-настоящему разных фильмов (игр). Все остальное — лишь их переделки, выполненные на основе новых сюжетов и технологий. Так что игровых жанров на самом деле не так уж много. И я не думаю, что эта ситуация принципиально изменится в будущем, особенно в области консольных игр. Action/adventure, как мне кажется, находятся на первых ролях, причем их популярность постоянно растет. За последний год весьма неожиданно "поднялась" такая категория игр, как консольные РПГ.

Sierra: Я бы занялся играми для PS2 или Xbox, на этих платформах всегда очень популярен жанр action. Или попытался бы прорваться на консольный рынок в тех областях, которые были и остаются популярными на персональных компьютерах. До сих пор я не видел ни одной хоть сколько-нибудь успешной консольной стратегии в реальном времени.

Take Two: Это сильно зависит от самого разработчика, поэтому ответить на такой вопрос довольно сложно. Думаю, тут все сводится к следующему: вы рискуете, берясь за создание игры, а издатель рискует, ее публикуя.

Какие платформы представляют для независимого девелопера наибольшие возможности?

Microsoft: Обращать внимание следует как на консоли, так и на персональные компьютеры. Из консолей я бы поставил на Xbox. Не сомневаюсь, что большое будущее ждет игры по Интернету, хотя, вероятно, не во всех существующих жанрах. Некоторые из них (жанров), возможно, даже лучше подходят именно для Интернета, предоставляющего огромные возможности для взаимодействия разных народов и социальных групп. В Интернете можно создавать целые онлайновые миры.

Midway: Я приверженец старой школы. Я не убежден, что продажа игр по Интернету сможет заменить обычное распространение продуктов. Зато я знаю, что на консольном рынке вам нужно обращать внимание как на PlayStation 2, так и на Xbox, Gamecube и, разумеется, Gameboy Advance, которые вскоре станут доминирующими платформами.

Sierra: Наилучшие возможности, на мой взгляд, представляет рынок консольных игр.

Take Two: Здесь тоже все зависит от разработчика. Вам нужно избегать ловушек: пытаться создать что-то грандиозное и при этом принципиально новое — это, конечно, попахивает романтикой, но следует помнить: настоящие хиты, скорее всего, будут складываться из уже существующих игр, просто оформленных другим способом.

(Продолжение следует.)

Перевод с английского **Антона ИСУПОВА**.

ELIXIR STUDIOS: ДНЕВНИК РЕВОЛЮЦИОНЕРА

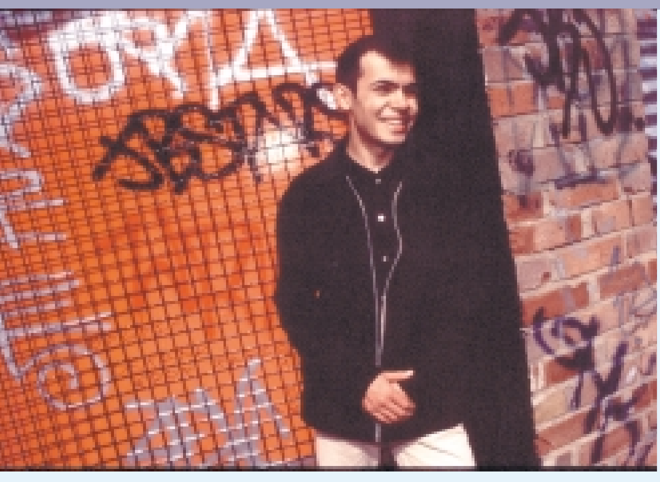
Демис ХАССАБИС, буревестник р.

ДЕМИС ХАССАБИС И ЕГО РОЛЬ В АНГЛИЙСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ. НЕОБХОДИМОЕ ПРЕДИСЛОВИЕ

Как и у всякой революции, есть у "Революции" начало... Ему, старту Republic: The Revolution, первого проекта английской девелоперской команды Elixir Studios, и посвящены эти вступительные "заметки на полях", которыми мы впредь будем сопровождать публикацию "ревдневников" Демиса Хассабиса (Demis Hassabis), лидера "Эликсира" и доброго друга .EXE, любезно согласившегося отныне писать не только для британского журнала Edge (www.edge-online.com), но и для вы-сами-поняли-кого.

Итак, с этого номера и, вероятно, по май-июнь 2002 г., когда Republic: The Revolution, согласно всем-всем-всем планам и прикидкам, будет издана, вы сможете быть в курсе того, чем и как дышит эта неординарная игра здесь и теперь, а также, если будете заглядывать в "заметки на полях", являющиеся пересказом ранних дневников Демиса (всего нам никогда не опубликовать — Демис пишет уже три года, и объем его творений почти сравнялся с ПСС графа Л.Н.Толстого!), сможете потихоньку узнавать о том, какой "Революция" была в древности.

Что ж, мы начинаем.



О НЕЛЕГКОМ ТРУДЕ ДИЗАЙНЕРА И РЫБАКА

За последние два месяца Elixir самым серьезным образом прибавил в росте и весе: теперь нас уже 30. Классическая дилемма разработчика: вы начинаете с маленькой сплоченной команды, потом выясняется, что работы слишком много и вам нужны новые сотрудники. И это самое ужасное! Найти талантливых людей с правильным подходом к делу и отношением к окружающим — такая проблема... Почти гении толпами ходят по Лондону, но большинство из них никогда не сможет влиться в уже работающую сплоченную команду, они попросту не готовы работать в коллективе. Вот так и мучаемся: или нанимать "патентованных гениев", надеясь, что они все же смогут вписаться в команду и будут выполнять свою работу, или ждать у моря погоды — падения нужных людей в виде манны небесной, тем временем требуя от других круглосуточной вахты...

Больше всего нам были нужны квалифицированные аниматоры. Если вы еще не в курсе, сообщаю, что индустрия разделилась на два лагеря: одни используют труд старых добрых аниматоров, другие молятся на технологию motion capture. Мы тоже поначалу были на стороне вторых, но результаты нас не удовлетворили. В основе Republic: The Revolution — люди и их взаимоотношения. Потому и главные, и второстепенные персонажи должны выглядеть как можно убедительнее и реалистичнее. Отсюда единственно верный вывод: воспользоваться услугами художников-аниматоров.

Но хорошие специалисты в этой области на вес золота. По мнению Колина Симена (Colin Seaman), главного художника проекта, аниматорами не становятся, ими рождаются. Согласен с маэстро. Их умение скорее инстинктивное, и ему вряд ли можно научиться. Отсюда и страшный спрос. Ситуация осложняется еще и тем, что аниматоры точно так же нужны "дружественному" кинематографу. Но нам невероятно повезло! Мы нашли даже не одного, а двоих специалистов. Знакомьтесь: Мэтью Эверит (Matthew Everitt) — это теперь наш главный аниматор, и Вернер ван Йаарсвельд (Werner Van Jaarsveld). Последний, не теряя времени, в течение первой недели работы в "Эликсире" перекрасил шевелюру в... зеленый цвет. Вероятно, был обеспокоен своей очевидной нормальностью в офисе, полном сумасшедших. А может, это была попытка поменьше выделяться из толпы синеволосых, продырявленных пирсингом немецких и испанских тинейджеров Кэмдена.

О, на этом удача нас не оставила! Кроме того, мы заполучили Туомаса Пиринена (Tuomas Pirinen), ведущего дизайнера нашей второй игры. Человек с совершенно потрясающим послужным списком в игровой индустрии. Последние пять лет он проработал в Games Workshop, где в итоге стал боссом по разработке игр. Его последним проектом стал шестой выпуск легендарной настольной игры Warhammer. В прошлом сержант финской армии и обладатель черного пояса кунг-фу, Туомас повсюду таскает с собой нунчаки (не пугайтесь, в сумке). Еще один парадокс: по его словам, у него дома, в Финляндии, компьютерные игры очень популярны



Elixir после переезда в новый офис в Кэмдене. "Здесь мы впервые ощутили вкус будущих побед".

среди женщин, именно потому на выставках его всегда окружали толпы молоденьких красоток. Признаюсь, я полон самого горячего желания срочно открыть финский офис "Эликсира".

Между тем Republic: The Revolution перешла в новую фазу разработки, наверное, самую трудную из всех. Закончится эта фаза уже на полках магазинов. Пришло время для реалистичного прагматизма и принятия мучительных решений. Запомните: если бы дизайнеры творили, что хотели, игры никогда не доходили бы до покупателя. Всегда можно добавить что-то еще. А потом еще что-то. И еще. И вы никогда не будете полностью удовлетворены своим творением. Поэтому-то и нужен острый нож, чтобы отрезать все несущественные детали игры, что, как вы можете себе представить, всегда является предметом яростных споров.

Как раз наш случай. Напряженные дебаты, некоторые из которых переходят в соревнование "кто кого перекричит", в самом разгаре. Спорим, вы подумали сейчас следующее: "Только сумасшедшие могут орать друг на друга, решая, нужны холмы в игре или нет"? Согласен, но мы все равно кричим. И это, не пугайтесь, вполне нормально. Это доказывает, что люди глубоко заинтересованы в успехе игры. Но, как всегда, субъективность игрового дизайна делает трудным принятие решений.

Будучи частью этого процесса, я взял на себя ответственность за проверку игровой библии Republic: The Revolution. В ней сейчас около 30000 слов. Это великая ответственность, требующая терпения и потрясающего внимания к деталям. На первый взгляд труд дизайнера кажется сплошным удовольствием, а между тем большая его часть требует острого глаза, внимания к мелким деталям и сверхскрупулезности. Примером может послужить необходимость использования неизменной терминологии. Например, если в игре есть атрибут, называемый "Влияние", вы НЕ МОЖЕТЕ НАЧАТЬ ЗВАТЬ ЕГО "СИЛА" (ясно, Дэйв?). Кажется, все очевидно, но это обычная, рядовая, ошибка, ведущая к жуткой неразберихе. Кроме того, вы постоянно должны приводить четкие, понятные даже ребенку, примеры. Вам надо проследить, чтобы не было противоречий на протяжении всего многостраничного дизайнерского документа, что уже само по себе нетривиально. Вы всегда стремитесь к простоте и элегантности. Ведь сделать сложную игру — проще простого, достаточно добавить в нее всё, что придет в голову. Ключевой фактор в принятии решения, является ли игра развлечением, — темп. Когда всего слишком много, играбельность сразу уменьшается...

Сообщаю вам со всей серьезностью: наш офис пристрастился к компьютерным играм,



ЕГО РЕВОЛЮЦИЯ

Прошлый век, весна, ночь, квартира Демиса Хассабиса. Погружение. "Я сидел в своем любимом мягком кресле, слушая самые мрачные моменты саундтрека Blade Runner и время от времени поглядывая в окно на темное лондонское небо..."

И это было начало его "Революции".

Один из создателей (не создателей, а Создателей) Theme Park, Демис Хассабис, проработав целых шесть лет вместе с Питером Молиньё (Peter Molyneux), только что распрощался с перспективами закончить блистательную Black & White. Настала пора заниматься СВОИМ делом, и Демис почти ни о чем не жалел: "У нас только одна жизнь, а значит, надо стараться изо всех сил, чтобы не упустить свой шанс и осуществить все задуманное".

Но в одиночку игры не делают. Первый утренний телефонный звонок Демиса — Дэвиду Сильверу (David Silver), человеку, съевшему собаку по части AI. Предложение стать членом новой команды нисколько не удивило Дэвида, более того — он рвался в бой: они вместе учились в университете, и Дэвид давно знал о мечте друга.

Проблема номер два — деньги. Без сторонней финансовой поддержки начинать новое дело было бы безумием. А получить ее можно только имея на руках бизнес-план — документ крайне утомительный для сочинения, требующий больших затрат времени и внимания. Одна из самых трудных частей бизнес-плана — выбор названия для новорожденной компании.

Казалось бы, что может быть проще, чем найти уместное и симпатичное название, которое до тебя никто не использовал? "Три раза я был вовлечен в процесс поиска имени, и все три обернулись кошмаром!" — вспоминал Демис. В этот раз удалось уложить количество первоначальных вариантов в дюжину. Взяв список, Демис отправился к Дэвиду. Совместными усилиями они сократили его до двух названий: Axiom Software и Elixir Studios. Потом открыли Yellow Pages, и тут же вы-

яснилось, что компания Axiom ("Все, что душе угодно!") уже жива и даже здравствует. Так выбор пал на Elixir. Словарь предложил следующее толкование слова "эликсир": "квинтэссенция любой субстанции". "Понятия не имею, что это значит, но звучит впечатляюще", — заметил Дэмис. На том и порешили.

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ…

С Джо Макдонагом (Joe McDonagh) Дэмис познакомился еще работая в Lionhead. Специалист по оригами, неплохой боксер и отменный дизайнер, Джо почти сразу согласился стать одним из "отцов-основателей" Elixir Studios. Вскоре к "отцам" присоединился и Тим Кларк (Tim Clarke), по образованию физик-теоретик, по хобби матерый хакер, а по призванию, несомненно, настоящий девелопер: в перерывах между напряженными университетскими занятиями Тим умудрился создать великолепную игру для Apogee Software.

И Демис, вооружившись написанным-таки бизнес-планом, отправился на поиски спонсора. На какие только жертвы ему ни приходилось идти: три бутылки вина за ланчем, пять пинт пива чуть позже!.. Но почти все "денежные мешки" просили продать душу. Такой вариант буревестника будущей "Революции" устроить не мог. По совету друга он обратился к крупному бизнесмену Стюарту Блоку (Stewart Block), который после недолгих раздумий, к счастью, согласился вложить средства в Elixir и стать членом совета директоров. За Стюартом последовал Ник Гибсон (Nick Gibson).

Проблема с деньгами была решена. Оставалось уладить правовую часть дела. Демис нашел двух юристов, которые не только согласились работать с "Эликсиром", но даже отказались от гонорара за небольшую часть дохода компании. О таком везении Демис и не мечтал.

Набрав в команду еще семь человек (подробнее о других членах Elixir Studios читайте в следующих "заметках по краям"), Демис при-



к этому бичу современности, убийце свободного и рабочего времени. И это ужасно. Авторы этих, с позволения сказать, развлечений достойны сурового общественного порицания.

Некоторое количество людей признано "съехавшими" на Diablo II. Но это цветочки, хоть их и много. Зато у нас есть одна ягодка, и такая... Наш сисадмин Крис безостановочно молится на чертову Ultima Online. Счастливо избежав утомительной участи героев, драконов, волшебников и сказочных артефактов, Крис... рыбачит. Он виртуальный рыбак. Завзятый. На днях он провел 15 (!) впечатляющих часов в онлайне (ему повезло, дело было в выходные), занимаясь... ну да, несчастный бросал спиннинг. Он даже подключен к системе "Распродажа рыбных стейков!" в режиме "hotkey" — это на случай, если рядом вдруг окажется какой-нибудь агрессивный искатель приключений, и возможности вдумчиво продать наловленное будет нанесен урон.

Я попробовал даже внести позитивный момент в его труды, подбадривая его словами о "приверженности" и "посвящении". Впрочем, мое оживленное хихиканье скорее навеяло на него сомнения по поводу искренности моих замечаний. Что здесь скажешь... Я грущу. Представляете, Крис целыми днями мечтает о том моменте, когда сможет вырваться из цепких лап компьютерных игр и в полной мере почувствовать себя удачливым рыбаком, ловящим эту... как ее... макрель. Должно быть, это ад.

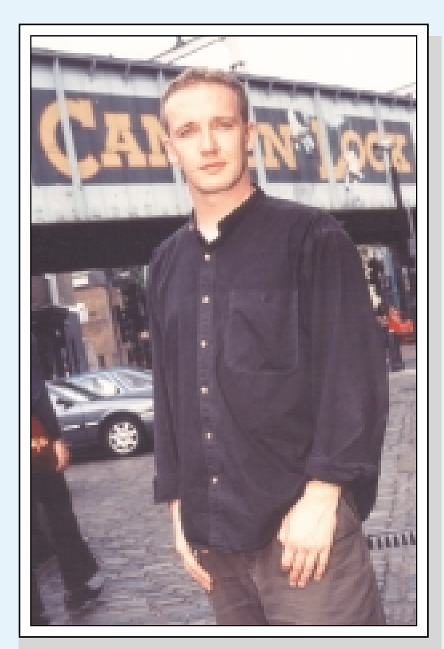
ОБ ЭНТУЗИАСТАХ И СИНЕМ НЕБЕ НАД ГОЛОВОЙ



Новые члены команды показывают блестящие результаты в весьма и весьма короткие сроки. Браво! Мы расширили команду по разработке графического движка парой программистов — и оба уже успели отличиться действительно замечательными вещицами. Дом Пенфолд (Dom Penfold) пришел к нам из Кембриджа, а Алан Мурта (Alan Murta) — из Манчестерского университета, где преподавал на кафедре компьютерных наук. В следующих главах ревдневника я непременно представлю вам других членов нашей команды и дам им возможность лично рассказать о различных аспектах их деятельности, дабы вы могли поглубже проникнуть в суть вещей, творящихся в "Эликсире". А сейчас слово Дому, который рассказывает о своей работе над движком Totality:

"Мое первое эликсировское задание — небо для Republic: The Revolution. Наверное, я вас удивлю этим заявлением, но это факт: небо — один из сложнейших визуальных эффектов, и по многим причинам. Во-первых, небо в Republic будет изменяться в зависимости от времени суток. Начинается все с абсолютно черного полночного небосвода; около шести часов утра выкатывается солнышко, как ему и предписано природой, безостановочно движущееся по небесной тверди; потом закат (около 9 вечера), и снова полночная мгла. Цвет неба должен изменяться плавно, чтобы игрок почти не замечал движения.





Специалист по оригами, неплохой боксер и отменный дизайнер, Джо Макдонаг почти сразу согласился стать одним из "отцов-основателей" Elixir Studios.

Далее. Небо должно "поддерживать" различные типы погоды: мы можем (и должны) видеть ярко-голубой небосклон, тонкие перистые облака, абсолютно пасмурные небеса. Погода тоже будет постепенно меняться изо дня в день, и небо должно мягко реагировать на эти перемены. Нет ничего хорошего, если в 12.00 над вами ясно, а уже в 12.01 все наглухо затянуто облаками. Ну а чтобы и без того усложнить программистскую жизнь, мне позволили использовать лишь 20-40% ресурсов процессора и графики. Послаблений же в качестве картинки никто не предложил.

Для начала я разделил свод небес на несколько базовых компонентов: фоновый цвет неба, облака, солнце, луну и звезды. Оттенки цвета небосклона стояли первыми в моем списке и оказались довольно хитрой задачей. Обычную синеву сделать нетрудно: белое на горизонте, синее над головой и более светлое вокруг солнца. Довольно сильно усложняют задачу закаты. Во-первых, небо должно быть более красным ближе к горизонту, и краснота эта должна становиться ярче при приближении к солнцу. На другой стороне небесной сферы горизонт должен быть гораздо темнее, почти коричневого цвета. Как только солнце село, все становится почти черным, хотя полная луна иногда добавляет небу синевы.

Чтобы достичь описанных выше эффектов, я запрограммировал точную модель неба. Это значит, что оттенки цветов во время восхода и заката солнца рассчитываются с помощью рэлеевского рассеяния. Некоторые углы были сглажены, но общая модель воспроизводит оттенки цветов довольно точно.

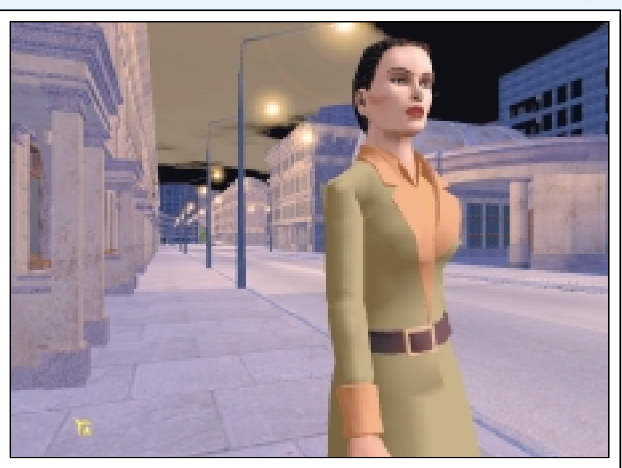
Следующим в списке было солнце, относительно простая часть неба. Солнце — диск с небольшим рассеянием света вокруг. Я постарался отойти от традиционного подхода с "множеством кругов", хотя, возможно, вернусь к нему позже. Солнце должно быть видимым диском на закате, поэтому с приближением к зениту его яркость увеличивается.

Один из "гвоздей программы" в игре полностью основан на том, что я использую кусок кода, написанного Аланом, который правильно размещает все значимые астрономические тела. В этом есть своя магия. Его применение означает, что солнце будет следовать по абсолютно правильному пути — так, как оно двигалось бы в небе Азербайджана, ближайшей (во всех смыслах) страны к нашей Novistrana, если бы последняя существовала в реальном мире. Когда вы смотрите на небо в Novistrana, звезды вращаются вокруг Полярной звезды точно так же, как если бы вы глазели на ночной небосклон в Баку.

Оставшиеся фрагменты неба — облака — должны были изменяться в режиме реального времени, поэтому код, рассчитывающий их, был сильно оптимизирован. Взгляните на скриншоты: несколько плоские, облака все равно смотрятся довольно прилично.

Большая часть программного кода для неба уже завершена, поэтому несколько последних недель я работал над различными поверхностями. Наша цель — добиться реальности всего и вся, в частности, в игре должно быть все хорошо с внешним видом различных объектов. Шероховатость поверхности, отражения, зеркальная подсветка, зеркальная бугристость, смешанные текстуры, прозрачные текстуры и т.д. — все это лежит на нас, и это очень интересная работа. Так что, как только Алан окончательно введет систему освещения, мы получим очень симпатичные результаты".

Другая часть "Эликсира" сфокусирована сейчас на 1st Playable.



ступил к поискам офиса для новорожденной компании.

КОЛЫБЕЛЬ РЕВОЛЮЦИИ

Первой независимой территорией Новистраны в Соединенном Королевстве стал подвал в районе Cricklewood, северо-западный Лондон.

Седьмого июля 1998 года Elixir обрел дом. Небольшое помещение без окон и с едва живым кондиционером приютило целых десять пламенных революционеров. "Представьте себе мертвую тишину, нарушаемую лишь стуком клавиш. Три часа тишины, и вдруг начинается страшный бедлам — мы пытаемся разрешить тайны жизни и Вселенной", — вспоминает Дэмис.

Прошло два месяца, а у Elixir'а все еще не было издателя. На первый взгляд может показаться, что лучший издатель тот, кто предложит больше денег. Но все не так просто. "Мне кажется, — говорит Демис, — есть пять ключевых моментов в выборе издателя. Первый, конечно, деньги. Причем деньги двух видов: предоплата и гонорар, получаемый после выхода игры. Второй момент не менее важен: необходим издатель, имеющий возможность распространить вашу игру не только на европейском, но и на американском и японском рынках. Третье: издатель должен быть готов потратить деньги на рекламу вашего продукта. Далее: играет ли он в игры и понимает ли их? Кроме того, очень важны взаимоотношения между людьми: сможете ли вы и ваш издатель работать как одна команда, или каждый будет тянуть одеяло на себя? И последнее: издатель должен видеть в вас залог собственного долговременного успеха".

Долгие часы, проведенные в переговорах, завершились подписанием контракта с Eidos. Причем на издание сразу трех игр. Имя Демиса все-таки что-то значит.

ЭКСПОРТ РЕВОЛЮЦИИ

Пора было подумать о новом офисе. Проведя полгода в "пещере", Elixir мечтал о смене обстановки. Контракт с Eidos позволил присмотреть студию в Кэмдене,

что на севере Лондона. "Я получил огромное удовольствие, наблюдая за возбуждением, охватившим моих товарищей при виде ангароподобного помещения, наполненного дневным светом, — с удовольствием вспоминает Демис. — Здесь мы впервые ощутили вкус будущих побед."

В ноябре 1999 года был снят покров тайны с первого проекта Elixir Studios — Republic: The Revolution (читайте об этом в незабвенной "Книге игр", #1'00). "Я собрал друзей и объяснил им суть игры. И она им очень понравилась. Но возможно ли было создать нечто подобное? Честно говоря, нет. По крайней мере не в то время. То, что я задумал, ушло далеко вперед от существовавших тогда технологий. Чтобы сделать игру моей мечты, был необходим серьезный скачок в графической технологии и AI. Какой смысл браться за дело, если ты не в состоянии создать страну и населить ее ЖИВЫМИ людьми? Я не хотел, чтобы персонажи были похожи на абстрактные точки, бесцельно блуждающие по экрану. Нет, они должны быть мужьями, студентами, домохозяйками, пьяницами, каждый из которых живет своей собственной жизнью. Кроме того, мир должен быть ультимативно трехмерным".

О последнем позаботился Тим Кларк, создавший движок Totality. Трехмерным стало все, вплоть до мха в трещинках тротуара. А потом настала очередь живых героев. "Вместе с Дэйвом Сильвером мы написали технологию AI, позволившую населить трехмерную страну миллионом людей. Но важнее то, что нам удалось заставить эту технологию работать", — вспоминает Демис.

Собираясь делать игру, вы должны знать о двух вещах. Первое: игра должна обладать блестящей идеей. Второе: вы должны быть абсолютно уверены в своей правоте. Это просто.

После этого вам останется сущая безделица: будучи абсолютно уверенным в своей правоте, претворить гениальную идею в жизнь. Но это уже совсем другая история...



А вот и небо. Вполне возможно, любимой фразой всех изгоев Новистраны будет щемящее горинское "Господи, как умирать-то не хочется…".

Как следует из названия, 1st Playable — это момент, когда вы наконец убеждаетесь, что игра работоспособна. Речь, конечно же, идет об игровой карте, способной продемонстрировать вам и издателю функционирующую технологию и известный уровень геймплея. Обычно вы стремитесь достичь этой стадии за восемьдесять месяцев до релиза.

Именно здесь на сцену должен выйти продюсер — человек, способный объединить в одно целое три несовместимых и даже зачастую воюющих между собой крепости, участвующих в создании игры: дизайнеров, программистов и художников. У нас этим занимается Адриан Болтон (Adrian Bolton). Продюсер может взять на вооружение два приема: расписание и большую дубину. Несмотря на роль Правителя офиса, Адриан быстро завоевал всеобщее признание, тратя немалые деньги на игры для нашей игровой комнаты. Я спрашиваю себя, неужели мы не могли обойтись без Dreamcast и Soul Calibur? И не нахожу ответа. Между тем "Эликсир" одержим этой игрой. Час дня — это время начала воплей исступления и восторженных визгов, прорывающихся сквозь звуконепроницаемую дверь игровой комнаты. Шум стоит такой, что я теперь называю это помещение не иначе как "Комната энтузиазма". Когда бы я ни просунул голову в дверь, я всегда удивляюсь, увидев знакомые лица, а не городских хлыщей или банду наяривающих на банджо поклонников кантри.

И все-таки оно того стоит! И я рад сообщить вам, что их тяжкий труд не остался без награды. Аамар (Aamar) стал чемпионом Лондона по Soul Calibur. После чего парень поехал на национальный чемпионат, где занял третье место!..

Да (если это вам еще интересно), мы пришли к общему мнению, что Сервантес — герой, от которого я постоянно ожидаю разрушительных действий в YMCA, — является безусловно лучшим персонажем Republic: The Revolution.

(Продолжение следует.)

Перевод с английского **Марии ГОРБАТОВОЙ**.



ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 12: ШУМИМ, БРАТЦЫ, ШУМИМ

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-7'01

Из записных книжек 1989-2001 гг. Господина ПЭЖЭ

Обезьяна, вовремя увидевшая тигра днем, хотела жить по ночам, а для этого мало не спать — надо еще уметь слушать...

ДА БУДЕТ ЗВУК!

Мир катится к закату, распаду и очередному возврату к проверенным временем ценностям варварства и племенного хозяйствования, а мои записные книжки почти с той же скоростью теряют последние листочки, как клены осенью. Как видите, игры — вовсе не такая уж сложная и богатая область, как казалось год назад, ведь нам удалось рассказать почти обо всем всего за двенадцать выпусков...

Если я не упустил чего-то важного (о чем у вас еще есть шанс напомнить мне письмом, отправленным по адресу: pg@game-exe.ru), то этот выпуск завершит рассказ о последней области, пока еще имеющей право вызывать легкое недоумение. Речь идет о звуке. А потом нам останется лишь сказать пару слов о музыке в играх и обсудить, куда индустрия направит стопы завтра, чего можно ждать от "железа" и как hardware-достижения отразятся на нашей отрасли.

Прежде чем поднимать тему звука в играх, надо поговорить о том, кто и как его слушает. Заранее извиняюсь, если кому-то из вас придется погрузиться в хорошо знакомые вещи, но для полноты восприятия надо начать с азов. Итак, чаще всего игры слушает представитель вида homo sapiens, обладающий осевой симметрией, в частности — двумя ушными раковинами, от которых внутрь черепа ведут каналы, где и расположены (если опустить анатомические подробности) барабанные перепонки. Когда давление воздуха быстро меняется, перепонки колеблются и дергают особыми косточками, приросшими к ним, специальные нервные окончания, каковые и активизируют в мозгу центр обработки поступающего звука.

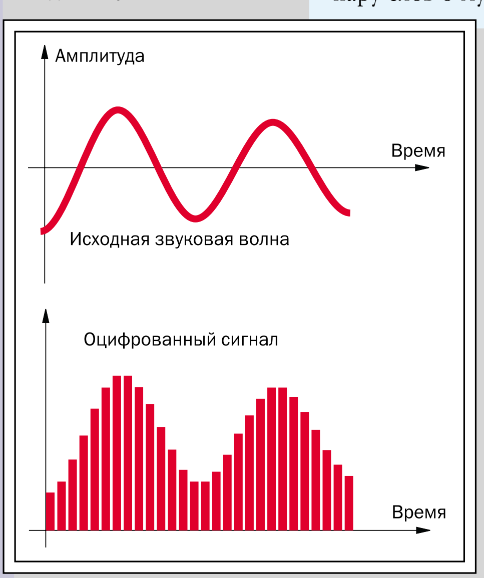
Не хотелось бы, но придется вспомнить и физику. Звук — это волны сжатия в воздухе или другой среде (к примеру, в костях, мозге и прочих твердых и жидких субстанциях, встречающихся в наших головушках). Источник колеблется, сжимая вокруг себя воздух, тот передает это давление соседним слоям, и волны разбегаются во все стороны. Скорость распространения волн довольно невелика: в воздухе — около 300 метров в секунду, в твердых телах и жидкостях — побольше, но все равно немного.

Звук, как и другие волны, умеет отражаться (эхо), поглощаться, преломляться, интерферировать и делать массу других гадостей, но о них позже. Сначала все-таки разберемся, что мы слышим. Волны, которые способны раскачать наши барабанные перепонки, довольно ограничены по частоте: у типичного представителя вида, не оглохшего от тяжелого рока, зона слышимости составляет от 20 до 20000 колебаний в секунду (это, кстати, и есть те самые герцы, которых всего 50 в сети и которые можно услышать, по ошибке включив громкоговоритель в электророзетку). Ультразвук и инфразвук хотя и могут воздействовать на психику или здоровье, но в играх пока не применяются.

МОЗГИ — ЭТО ГЛАВНОЕ

Подготовив почву, можно поговорить о самом процессе. Итак, волны, добравшись до человека, благополучно забрались ему в уши, прошли по каналам и задергали перепонки. Пардон, но так можно узнать только о громкости, а ведь мы слышим еще и направление на источник. Как? Непросто, но интересно. Мозги — весьма дюжая штука, и недостаток возможностей тела они в меру сил восполняют вычислительной мощью. Волна, добравшаяся до одной из ушных раковин, уже пошла по каналу внутрь, а до второй (вы еще помните, что у вас два уха?) ей еще лететь и лететь, голова — штука немаленькая, к тому же заполнена жидкостью (у некоторых — мозгом, но он тоже почти жидкий), так что на границе возникают те самые отражения и преломления, мешающие полноценно пройти напрямую.

Исходная звуковая волна во многом похожа на оцифрованную копию.



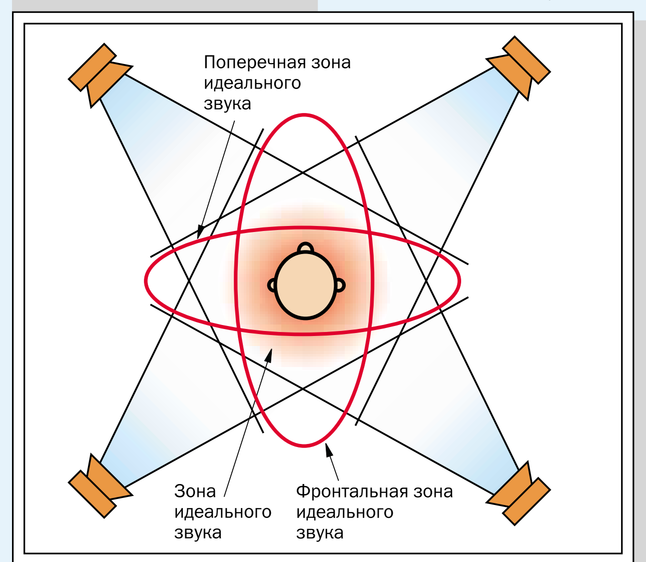
Возникает разница в моменте прихода (а следовательно — в фазе волны) почти одинаковой информации от двух перепонок. Небольшая, но вполне достаточная для мозга. Привычный он, опытный. Да и еще один фактор помогает: часть энергии волны поглощается головой, и у "дальнего уха" сигнал получается чуть тише. В результате мы имеем вполне приличный стереослух.

Кстати, вопрос: почему, зайдя в темную комнату или просто прислушиваясь, человек почти всегда поворачивает голову боком, хотя, казалось бы, так удобно смотреть туда же, откуда доносится звук? Правильно: если расстояние до ушей одинаковое, то сигнал от них тоже одинаковый, и никаких шансов установить, спереди или сзади, сверху или снизу идет звук почти нет. Все, на что можно ориентироваться в этом случае, — разные эффекты от прохождения волн через разные части ушных раковин и черепа, но это уже очень тонкая штука, и далеко не каждый мозг умеет это делать.

Можно даже поставить примитивный эксперимент: завяжите себе глаза и попросите двоих помощников, "вооружившись" одинаковыми дощечками, встать строго спереди и сзади вас; после этого попросите их постучать дощечками (или пощелкать пальцами, хотя это не то — разные люди "звучат" по-разному), не говоря, кто это делает. Ну и, само собой, попытайтесь угадать, кто производит шум. Получается далеко не у каждого.

Но о моно, стерео и трехмерном звуке — чуть ниже, а пока два слова о замечательном сером процессоре, живущем между ушами и умеющем в поступающей от последних аудиоинформации очень эффективно вылавливать редкие крупицы полезных данных, сепарируя мусор. Вы когда-нибудь задумывались, что поступает "на вход", скажем, на шумной улице, когда вы общаетесь с другом? Его речь практически незаметна на фоне рева машин и чужих разговоров, но ваш мозг ее легко и непринужденно выделяет и распознает. Кроме всего прочего, это позволяет сильно сэкономить на размере звуковых файлов.

В типичной ситуации слушатель не должен двигать головой, опасаясь выйти за пределы зоны идеального звука.



ПАМЯТИ ПЛЮШКИНА ПОСВЯЩАЕТСЯ

Напомню, играем мы на компьютере, поэтому аналоговые способы записи волн (пресловутые уровни намагниченности на ленте магнитофона или волнистые дорожки на виниловой пластинке) нам не годятся. Цифра и только цифра. Но откуда ей, бедняге, взяться, если то самое давление — штука строго аналоговая? Правильно: мы его будем оцифровывать, точно так же, как оцифровываем цвета для графики. Если много-много раз в секунду записывать уровень давления, воспринимаемый микрофоном, а впоследствии эти данные передать на динамик, то полученная звуковая волна будет весьма похожа на исходную. Подробности — на рисунке, а с точки зрения здравого смысла очевидно, что более частая запись и более точная оцифровка (хранение большого числа уровней сигнала) дадут в результате лучший звук.

Как показали теория и практика, досконально проработанные в свое время сотрудниками компании Philips, утверждавшими стандарт Audio-CD, мы уже не можем отличить копию от оригинала, если частота оцифровки была выше 44 тысяч герц (то есть отсчетов в секунду), а за один отсчет записывалось 16 бит. А если мы хотим сохранить стереозвук, то для каждого уха придется записывать собственную копию волны, и количество данных возрастет еще вдвое.

В итоге получается мрачная цифра в 176 килобайт за каждую секунду. Именно столько выдает на-гора компакт-диск (разделите его емкость на эту цифру, и вы получите время звучания). Но для игр такие затраты не годятся — никакой памяти не хватит. И приходится полагаться на мощь нашего серого процессора, который способен узнать голос друга, к примеру, через телефон, где полоса частот не от 20 до 20000 герц, а хорошо еще, если от 3000 до 8000. В реальных играх звук чаще всего воспроизводят с частотой 11 или 22 тысячи отсчетов в секунду, а вместо 16 бит на канал хранят всего 8. И ничего — получается вполне прилично. Пара-тройка десятков килобайт в секунду никому сложностей не создает.

ПАКУЕМ ЧЕМОДАНЫ

Впрочем, что это я? Конечно же, создает! Особенно сильно это заметно в играх, где много речи и богатая палитра звуков окружающей среды — эти два вида отличаются омерзительной длиной, а значит — и размером. Что ж, не впервой: придется паковать, как паковали мы текстуры (помните mipmap'ы?), модели (LOD), данные о положении объектов (упаковка для передачи по сети) и все остальное.

Форматов хранения и упаковки звука на свете (и не надо мне говорить, что у меня плохие каламбуры, я и сам знаю) — два вагона и ма-ахонькая тележка сзади. Первое и очевидное решение: честно сжать звук одним из универсальных алгоритмов (просто упаковать ZIP'ом). Никаких дополнительных потерь при этом не будет, зато и сжатия особого вряд ли добьешься, раза в два, если повезет, да и то не на всяком звуке.

Немного подумав, можно обнаружить, что звуковое давление меняется плавно: то нарастает, то убывает, ведь его источник — это, в конце концов, колеблющееся твердое тело. Отсюда вытекает забавный метод: записывать в файл не сами отсчеты, а их разность. Это называется дельта-компрессией и неплохо работает для низкокачественного звука (так, у большинства дешевых устройств, воспроизводящих речь, типа говорящих часов или определителей номера, проговаривающих цифры, эта самая речь внутри хранится именно в таком виде). Дело все в том, что сам отсчет может принимать значения из довольно большого диапазона, причем серьезные закономерности даже мощным алгоритмам найти сложно, а вот разница почти всегда невелика, всего несколько единиц, а такая величина пишется в одиндва бита. Куда уж меньше-то?..

Для звука, пожалуй, уже некуда — его объем не так уж страшен, все вероятные звуки несложно подгрузить во время игры, а редко используемые выкинуть из памяти. (О музыке — и пресловутом формате MP3 — разговор особый.)

ТРЕХМЕРНОСТЬ, ИЛИ ОБМАН ТРУДЯЩИХСЯ

В свое время особо умные производители придумали квадро-

звук. Честно записывали четыре канала, честно же воспроизводили их через четыре колонки (вы не поверите, но были даже наушники с двумя динамиками на каждое ухо!). Только вот не прижилось это чудо в массах, обычное стерео оказалось ровно настолько же информативным и при этом почти вдвое дешевле.

Казалось бы, все новомодные трехмерные штучки — чушь, попытка вернуть квадро-звук в массы на новом уровне? И достаточно двух приличных колонок, чтобы испытать пресловутый эффект "звук вокруг"? А вот и нет. На самом деле все намного сложнее.

Стерео, хоть и примитивно, но работает. Грубо говоря, если одна колонка молчит, то мозги послушно размещают источник звука внутри второй. При равных громкостях, в общем и целом, звук кажется доносящимся откуда-то из середины. Но более сложные конфигурации уже далеко не так просты.

Как же воспроизвести через колонки звук, чтобы обмануть и уши и мозги? Правильный ответ, увы, только один: никто этого не знает. Огромные лаборатории, с математиками, физиками, биологами и психологами, годами трудятся, чтобы соорудить алгоритм, функционирующий в большинстве случаев (или хоть иногда). И получается далеко не всегда.

Я уже предвкушаю поток писем с воплями: "Да ты, в натуре, на мой любимый QSound/EAX/A3D/и т.д. гонишь, а я отчетливо слышу, что вон тот вертолет находится сверху, а вон та крыса — снизу, и количество ушей у меня на голове этому не помеха". Письма останутся без ответа, ибо ответов может быть немного, и все как один мрачные.

Первый — это, безусловно, эффект плацебо. Вертолет просто обязан звучать сверху, и услужливые мозги не замедлят его туда поместить, у них очень мощный процессор, запросто способный добавить недостающую информацию, вынув ее из памяти.

Второй — да, бесспорно, путь звука, идущего к перепонке спереди и сзади, слегка отличается: если посмотреть на ушную раковину, обнаружится, что она весьма хитрой формы, и приходящие с разных сторон звуки могут отразиться и поглотиться неодинаково. Но это весьма и весьма тонкая материя, ведь форма ушей у нас разная. А для правильного "обманывания" мозга надо для начала компенсировать настоящие искажения, вносимые настоящим же ухом, а потом добавить ложные, которые должны были бы возникнуть для звука, который мы хотим позиционировать в нужной точке пространства.

Но и это еще не все: дальше, в случае использования колонок, а не наушников, придется компенсировать "не предназначенные" конкретному уху сигналы (грубо говоря, чтобы правые колонки слышало только правое ухо, а левые — исключительно левое, иначе мозги распознают динамики как отдельные источники звука). Это тоже весьма хитрый процесс, когда в сигнал от левого динамика нужно подмешать опаздывающий "на толщину головы" слабый сигнал, призванный сложиться с исходным, идущим от правого динамика, и свести его к нулю для левого уха. Но этот сигнал и сам придется компенсировать, ибо правое ухо тоже услышит его чуть позже, и т.д. А ведь колонки, помимо всего прочего, могут быть расставлены по-разному, и компенсация вряд ли будет полной.

С наушниками чуть проще, они доставляют к каждой перепонке свой канал. Но это еще не значит, что все будет хорошо — ведь остальные неприятности никуда не денутся.

Кроме того, надо бороться с мерзким эффектом, применяемым нашими мозгами для ориентирования в пространстве: из нескольких похожих звуков серое вещество выделяет первый пришедший и считает только его "настоящим", а все остальные — его эхом (наш обезьяноподобный предок даже не мечтал, что будет слушать блюз через стереоколонки, он вслушивался в рык тигра, отражающийся от стен пещеры). Короче говоря, процесс очень сложен и работает далеко не для всех и не всегда.

Я и сам несколько раз поражался иллюзии, что какой-то звук кажется исходящим из точки, "висящей в воздухе" где-то в стороне от колонок. Но добиться этого для всех колонок и ушей одновременно очень нелегко, а если и удается, то головой при этом дергать строго-настрого воспрещается: место, где хоть как-то слышны трехмерные эффекты, имеет почти нулевую площадь. Да и качество звука обычно падает при подобных манипуляциях (туда же специально подмешивают искажения!).

В общем, сегодня все устроено примерно так: берут макет человеческой головы, заполненный "псевдомозгами" с теми же акустическими характеристиками, что и у настоящих, размещают два микрофона на месте барабанных перепонок, чтобы волны правильно интерферировали и преломлялись по дороге к ним, и начинают излучать эталонный звук в разных точках вокруг этой конструкции. После чего, изучив, во что он превратился в записи, строят набор акустических фильтров, которые призваны придавать звуку "правильную окраску" в зависимости от его положения. Затем добавляют в алгоритмы подавление вышеперечисленных неприятных эффектов и надеются, что это будет работать...

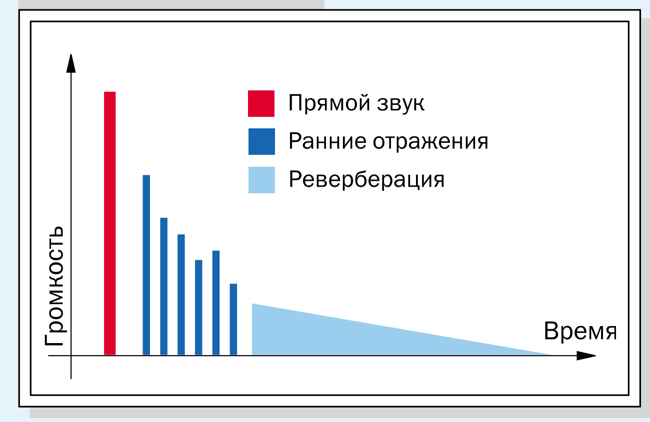
Тема трехмерного звука довольно интересна, чтобы оправдать отдельное исследование, и мы планируем его провести. О результатах читайте в "Игровом железе" в одном из ближайших номеров.

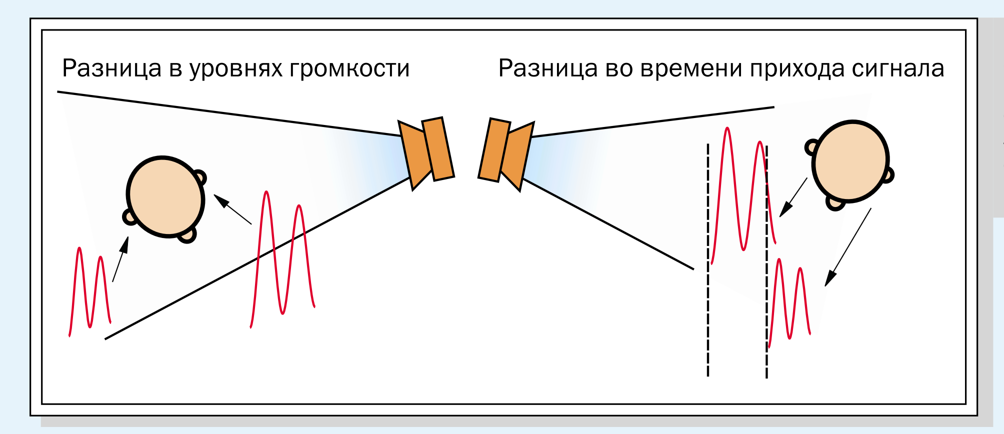
А до тех пор советую удовлетвориться "приземленными" плюсами от высокотехнологичного звука. Прежде всего вычислением отражений от стен, пола и потолка (то есть обычного эха). Подобно тому как свет (помните раздел записных книжек о radiosity lighting?) отражается от стен, "приобретая" их цвет, так и звук, будучи волной, умеет по-разному отражаться от разных материалов, меняя свою окраску. Металлические стены делают его резким, а деревянные поглощают и скрадывают, от многократных отражений возникает реверберация... Вычисления не такие уж простые, и их сейчас благополучно пытаются переложить на спецпроцессоры. Вот и хорошо, вот и славно.

МИКСЕР? НЕТ, МИКШЕР!

А мы лучше поговорим о более полезных вещах, от которых реально зависит воспроизводимый звук: о каналах и микшировании. Если игра хочет вывести на колонки один звук — нет проблем, каждый отсчет впрямую соответствует сигналу, подаваемому на колонки. А что делать, если сигналов два или больше? Если честно склады-

Распределение приходящего звука в стандартной комнате (прямой, отраженный и реверберация).





Когда звук от источника доходит до ушей, возникает задержка и разница в интенсивности сигналов от разных ушей. Из этих параметров мозг получает основную информацию о положении источника звука.

вать их, то они очень быстро превысят максимальную допустимую величину сигнала и из динамиков польется бессмысленный рев.

Что ж, дабы никому не было обидно, после сложения результат можно разделить на количество участников. Уже лучше, но тогда при добавлении нового звука все остальные автоматически станут тише. Тоже некрасиво, в реальной жизни такого не бывает.

Увы, единственный разумный вариант — заранее разделить максимальную громкость на несколько "каналов" и по каждому из них запускать свой звук. Количество каналов фиксировано, и сколько бы звуков мы ни проигрывали (то есть ни складывали), от нуля до количества каналов, делить мы будем в самом конце на одно и то же число. Итог звучит вполне прилично, пользователь сам подберет подходящую ему громкость, и все будет хорошо.

Но только до тех пор, пока мы не захотим одновременно проиграть больше звуков, чем завели в начале каналов. Увы, либо новый звук придется выбросить, либо какой-то из уже звучащих оборвать. Третьего не дано. А создавать каналы "с избытком" тоже вредно: чем их больше, тем меньше диапазон громкости на один звук и тем тише и хуже он звучит.

Приведу любимый пример: глушение BFG в DOOM 2. Звуки "накачки" и "ощупывания стены" в этой игре воспроизводятся по одному и тому же каналу, и новый немедленно замещает собой старый. И этим очень удобно пользоваться: нажал кнопку выстрела — и немедленно ощупал ближайшую стенку, издав характерное кряхтение. Звук "накачки" тут же прервался, можно гордо выходить из-за угла, наблюдая, как в зеленых лучах корчится не ожидавший подобной подлости враг.

Чаще всего каналы создают "по смыслу": один отдают под музыку, несколько — для "оружейных" звуков, еще один или два — на "окружающую среду" (ветер, огонь), и т.п.

(Окончание следует.)

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, УМЕСТНЫХ В ДИСКУССИИ О ДВИЖКАХ, ВЕДУЩЕЙСЯ В ПРИЛИЧНОМ ОБЩЕСТВЕ

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5-7'01

Atmospheric absorption — атмосферное поглощение, изменение звука при прохождении по воздуху или другой среде. Например, в воздухе высокочастотные составляющие поглощаются быстрее, и на дальних расстояниях звук становится более глухим. Этот эффект тоже помогает оценивать положение источника в пространстве.

Cross talk — взаимная слышимость. Когда мы слушаем музыку через несколько колонок, каждое ухо, кроме "своего" звука, слышит "чужой", предназначенный для второго уха. Для борьбы с этим эффектом предназначены методы под общим названием "cross-talk cancellation".

Doppler effect — эффект Допплера, изменение частоты звука, возникающее при взаимном движении источника звука и слушателя. Например, гудок быстро движущегося поезда резко меняет свой тон в тот момент, когда поезд проезжает мимо стоящего человека.

Extended stereo (enhanced stereo, 3D stereo) — "расширенное стерео", семейство технологий, призванных искусственно расширить "виртуальную стереобазу", заставив источник звука перемещаться не только между колонками, но и выходить за них вправо и влево. Первый шаг к трехмерному звуку.

Head Related Transfer Functions (HRTF) — функции передачи звука относительно головы. Набор математических преобразований, создающих из моносигнала пару звуков, предназначенных для подачи на левое и правое ухо. Результат призван создавать звук, воспринимаемый как "трехмерный", идущий из определенной точки пространства.

Interactive 3D audio (positional 3D audio) — интерактивный трехмерный звук, семейство технологий, призванных "на лету" позиционировать звук в произвольной точке пространства.

Mono — моно, одиночный аудиосигнал, чаще всего воспроизводимый на одном динамике. Кажется исходящим из самого динамика или, в случае монофонических наушников с двумя динамиками, из центра головы.

Reverberation — реверберация, сумма всех звуковых отражений в окружающей обстановке (стены, пол, потолок, мебель, люди и т.п.).

Stereo — стерео, два аудиосигнала, чаще всего воспроизводимых на двух колонках. Воспринимаются как единый источник звука, расположенный между колонками (или между ушами в случае наушников).

Sweet spot — зона идеального звука, место, где, само собой, и должна находиться голова слушателя. Как правило, чем лучше возможный результат, тем меньше эта зона.

(Окончание следует.)

NVIDIA — ЭТО НЕ ТОЛЬКО GPU

Вздумалось как-то Microsoft игровыми приставками побаловаться. Что ей стоит консоль построить? Берется процессор Intel, винчестер Seagate, DVD-привод Philips и графика nvidia.

Стр.112

МАЛЕНЬКОЕ 3D ВЗРОСЛЕЕТ

Вот уже полгода юные 3D-ускорители не слетались к зазывным огням сталепрокатного .УЧУ-цеха. За эти невыносимо долгие шесть месяцев у нас в гостях побывали материнские платы, процессоры, винчестеры, мыши и даже многосотдолларовые системы виртуальной реальности, но любимое блюдо, увы, обходило стороной наш разделочный стол.

Стр.112



Здравствуйте, дорогие любители активного образа жизни! Сегодня мы расскажем вам, как с помощью новых видов боевой экипировки разнообразить уже знакомый процесс виртуального времяпрепровождения и даже улучшить свои результаты, правильно подобрав снаряжение.

Стр.120

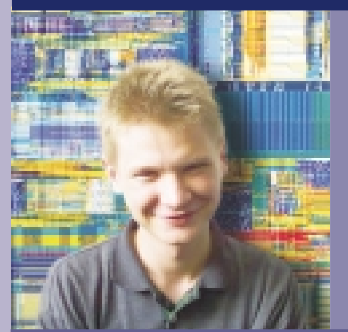
DVD—ROM ИЛЬИЧА

В первой четверти прошлого века перед нашей страной стояла глобальная задача дать электричество в каждый дом, чтобы лампочка Ильича осветила все виражи генеральной линии. Не секрет, что в деле оснащения каждого жилища розетками уже достигнуты некоторые успехи.

Стр.125



NVIDIA — ЭТО НЕ ТОЛЬКО GPU



Вздумалось как-то Microsoft игровыми приставками побаловаться. Что ей стоит консоль построить? Берется процессор Intel, винчестер Seagate, DVD-привод Philips и графика nvidia. Все это смешивается, но не взбалтывается. Только самое святое — геймпад — Microsoft чужакам не доверила и вылепила культовый девайс лично.

Николай РАДОВСКИЙ

Впрочем, коварные планы Microsoft мы обсуждали уже не раз. Нынешняя же колонка посвящена nvidia, чья роль в проекте Xbox отнюдь не ограничена разработкой графического ядра. Корпорация создала для консоли полноценный набор системной логики, управляющий всеми компонентами приставки и содержащий даже ускоритель 3D-звука. Вполне естественно, что разработанные для Xbox технологии nvidia решила адаптировать и для ПК. Так появился чипсет nForce, представленный общественности четвертого июня на выставке Computex.

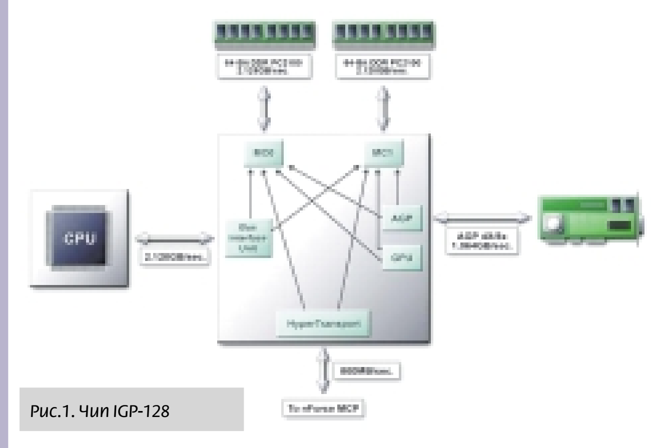


Рис.1. Чип IGP-128

БОЛЬШЕ ЧЕМ GPU

nForce — это полноценный комплект микросхем системной логики (чипсет) для материнских плат. В него интегрирован 3D-акселератор с геометрическим сопроцессором и ускоритель 3D-звука. Первые nForce поддерживают только Athlon и Duron. Будет ли этот чипсет адаптирован для процессоров Intel? Пока неизвестно. Едва ли у nvidia могли возникнуть серьезные технические проблемы с разработкой nForce для Pentium III и Pentium 4 (напомню, что предок этого чипсета, созданный для Xbox, работает именно с Pentium III). Скорее всего, корпорация не может лицензировать у Intel системную шину AGTL+.

Подобно большинству чипсетов, nForce состоит из двух микросхем: IGP (Integrated Graphics Processor) и MCP (Media and Communications Processor). Чипы общаются друг с другом по высокоскоростной шине Hyper Transport, лицензированной у корпорации AMD. Каждый из этих компонентов, поверьте, заслуживает отдельного рассказа.

IGP

Функционально IGP очень похож на северные мосты других современных чипсетов. Он управляет FSB и шиной памяти, связывая центральный процессор и ОЗУ с другими компонентами системы. В IGP также встроен вполне современный 3D-ускоритель, оснащенный двумя конвейерами рендеринга с парой текстурных блоков на каждом и даже геометрическим сопроцессором. Трудится это 3D-ядро на частоте 175 мегагерц. Ни один другой чипсет не может похвастаться столь мощной видеоподсистемой (собственно, именно ей чип обязан своим названием). При этом nForce, подобно i815, поддерживает внешний слот AGP 4X. Так что если возможности встроенного графического ядра покажутся вам недостаточными, его всегда можно будет отключить, установив в разъем AGP полноценный 3D-ускоритель.

Нетрудно заметить, что интегрированный в IGP акселератор очень близок по характеристикам к GeForce2 MX. Правда, в отличие от MX, он лишен собственной памяти, храня видеобуфер и текстуры в системном ОЗУ (подобным образом сотрудничают с памятью едва ли не все чипсеты с интегрированной графикой).

Экономия на микросхемах видеопамяти упрощает дизайн и снижает стоимость материнской платы. Вместе с тем существенно возрастает нагрузка на системное ОЗУ, поскольку к нему постоянно обращается не только центральный процессор, но и встроенный 3D-ускоритель. Чем мощнее оба этих компонента, тем сильнее они загружают память. Фактически, производительность большинства систем с интегрированной графикой сдерживается неторопливым системным ОЗУ, не успевающим вовремя поставлять данные ЦП и встроенному видеоадаптеру. Разработчики nForce, конечно же, понимали всю важность этой проблемы и постарались добиться от системной памяти максимальной пропускной способности.

КАНАЛЫ И МОСТЫ

Одна из важнейших изюминок nForce — поддержка уникальной 128-битной шины памяти. Эта возможность будет реализована в чипе IGP-128. nvidia также планирует выпуск упрощенной микросхемы IGP-64, поддерживаю-

щей только стандартную 64-битную шину памяти. Обе модификации IGP совместимы как с DDR, так и с традиционной SDRAM. Микросхемы IGP-128 и IGP-64 будут поставляться в составе чипсетов nForce 420 и nForce 220 соответственно. Рассмотрим анатомию IGP-128 подробнее.

Чип снабжен двумя независимыми контроллерами памяти (на рис. 1 они обозначены MC0 и MC1), к каждому из которых по 64-битному каналу подключаются модули ОЗУ (nvidia называет эту архитектуру "TwinBank Memory Architecture"). Таким образом, IGP-128 может общаться с памятью по широченной 128-разрядной магистрали (напомню, что все современные DDR-совместимые матплаты оснащаются 64-битными шинами ОЗУ). До сих пор 128-битные тракты памяти встречались только на баснословно дорогих серверах. Поразительно, как nvidia удалось снизить стоимость TwinBank до разумных пределов!

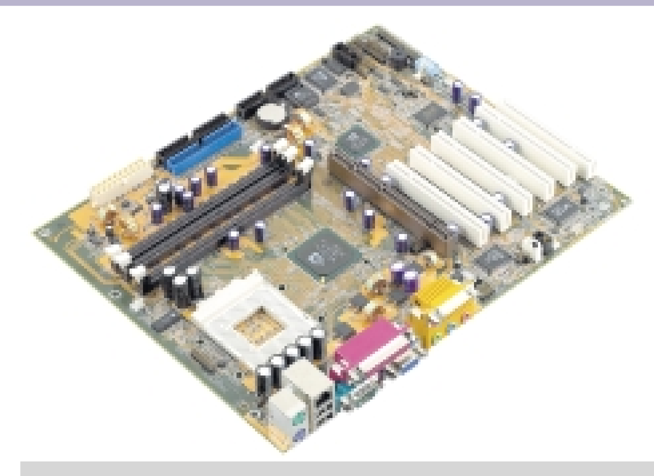
Чаще всего в системы с двумя каналами ОЗУ память необходимо устанавливать парами одинаковых модулей, однако nForce 420 стал приятным исключением из этого правила. Чипсет разрешает подключать к MC0 и MC1 модули памяти, отличающиеся и по объему, и быстродействию (к примеру, 128-мегабайтный PC1600 и 64-мегабайтный PC2100 DDR SDRAM). Правда, для достижения максимальной производительности к каждому каналу следует подключать одинаковые объемы памяти. nForce 420 вполне может работать даже с одним DIMM, но доступ к системному ОЗУ в этом случае будет только 64-разрядным (чтобы задействовать оба канала памяти, к каждому из них необходимо подключить хотя бы один модуль DIMM).

Если оба встроенных в IGP-128 контроллера памяти будут работать с модулями PC2100 DDR SDRAM, пиковая пропускная способность системного ОЗУ достигнет астрономической величины в 4200 Мбайт/с (замечу, что остальные чипсеты для процессоров AMD по этому параметру отстают от nForce 420 минимум вдвое). Такой запас пропускной способности памяти вполне соответствует недетским аппетитам интегрированного 3D-ускорителя и современных Athlon.

nForce интересен также умением загружать данные из ОЗУ до того, как они будут затребованы центральным процессором. Для этого IGP оснащен специальным блоком DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-processor), анализирующим все обращения центрального процессора к памяти. Когда в последовательности операций чтения удается выявить закономерность, IGP пытается предсказать, какие данные понадобятся процессору в ближайшее время, и заносит их в собственный кэш. Если прогноз оказывается верным, ЦП сможет получить нужную информацию непосредственно из кэша DASP, не тратя времени на чтение ОЗУ. Такой способ предварительной выборки данных должен быть наиболее эффективен в задачах потоковой обработки информации (к примеру, в архиваторах или программах обработки видео и звука). Согласно данным nvidia, DASP может увеличить производительность системы на 20-30%, однако эти результаты получены в синтетических бенчмарках. В реальных потоковых приложениях эффект должен быть не столь значительным (примерно 5-10%). Стоит также отметить, что процессоры Athlon скоро обзаведутся собственными блоками предварительной загрузки данных из памяти. Насколько полезен будет DASP в системах с этими ЦП пока неясно.

MCP

Этот чип выполняет функции южного моста. В него интегрирован арбитр шины PCI, двухканальный Ultra ATA/100-совместимый контроллер IDE, шестиканальный контроллер USB, интерфейсы для сетевых адаптеров и программных модемов, а также ускоритель 3D-звука, названый APU (Audio Processing Unit). Последний компонент заслуживает особого внимания. Дело в том, что APU должен стать первым акселератором 3D-звука, полностью соответствующим требованиям DirectX 8. В частности, он будет поддерживать расширения EAX2 и I3DL2, а также все возможности нового интерфейса Microsoft DirectX Audio (сэмплы формата DLS2, поканальный эквалайзер, промежуточный микшер). APU также сможет позиционировать до 64 источников 3D-звука на всех распространенных типах акустики (2-, 4- и 5.1-канальных АС и в наушниках). Стоит отметить, что алгоритмы обработки 3D-звука nvidia лицензировала у известной британской компании Sensaura (эти технологии были подробно описаны в прошлогоднем февральском номере .EXE).



ASUS A7N266 — *один из первых носителей nForce 420.*

Еще одна уникальная особенность MCP — поддержка компрессии звука в формат Dolby Digital. Иными словами, синтезированный APU многоканальный звук может быть "на лету" сжат и передан внешнему декодеру по цифровому интерфейсу S/P-DIF. Ни одна аудиоплата до сих пор такими способностями не обладала. Впрочем, реальную пользу эта функция принесет только немногочисленным владельцам Dolby Digital-совместимых домашних кинотеатров. Эти счастливцы смогут подключить ПК к декодеру и оценить звучание 3D-игр на качественной многоканальной акустике. К тому же сжимать звук в формат Dolby Digital смогут не все MCP. Чипсеты, поддерживающие эту функцию, получат окончание "D" (см. nForce 420D).

Формальные характеристики nForce 420 не могут не впечатлять: беспрецедентная пропускная способность памяти, современный графический акселератор, уникальный ускоритель 3D-звука. Трудно поверить, что все это можно упаковать в пару микросхем. Сегодня nForce 420 выглядит основным претендентом на звание самого мощного чипсета для процессоров AMD. Впрочем, не будем делать поспешных выводов о перспективах этого набора микросхем. Не стоит забывать, что прежние продукты nvidia с шокирующими характеристиками отнюдь не всегда оправдывали радужные ожидания покупателей.

Первые платы на базе nForce должны появиться в магазинах осенью.

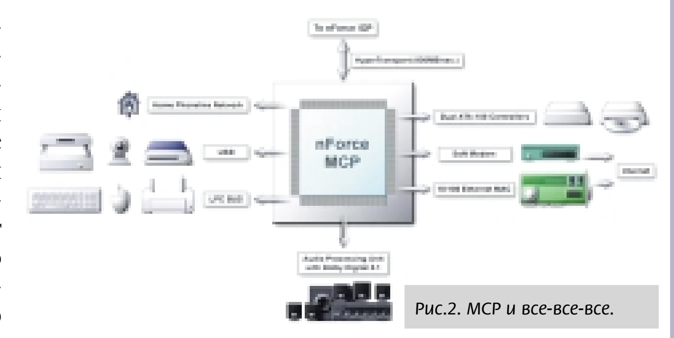


Рис.2. MCP и все-все-все.

МАЛЕНЬКОЕ 3D ВЗРОСЛЕЕТ

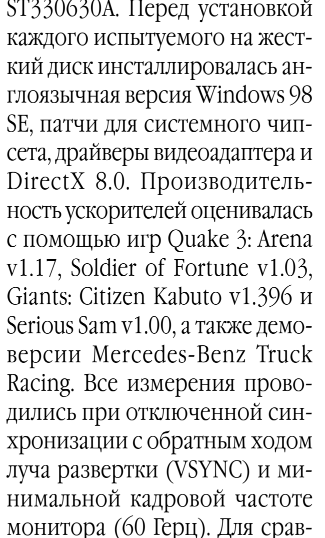
Вот уже полгода юные 3D-ускорители не слетались к зазывным огням сталепрокатного .УЧУ-цеха. За эти невыносимо долгие шесть месяцев у нас в гостях побывали материнские платы, процессоры, винчестеры, мыши и даже многосотдолларовые системы виртуальной реальности, но любимое блюдо, увы, обходило стороной наш разделочный стол. Хвала мипмэппингу, длительный пост завершен.

Николай РАДОВСКИЙ

Итак, сегодня наши сети притащили пару GeForce2 MX400 от ASUS и Gigabyte, платиновый MX корейской SUMA и экзотического английского зверя по имени VideoLogic Vivid!XS.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все ускорители тестировались в системе с процессором Athlon 1000, материнской платой Chaintech 7AJA (чипсет VIA KT133), 128 мегабайтами PC-133 SDRAM и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Перед установкой каждого испытуемого на жесткий диск инсталлировалась англоязычная версия Windows 98 SE, патчи для системного чипсета, драйверы видеоадаптера и DirectX 8.0. Производительность ускорителей оценивалась с помощью игр Quake 3: Arena v1.17, Soldier of Fortune v1.03, Giants: Citizen Kabuto v1.396 и Serious Sam v1.00, а также демо-версии Mercedes-Benz Truck Racing. Все измерения проводились при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и минимальной кадровой частоте монитора (60 Герц). Для сравнения приводятся результаты тестов ускорителя Creative 3D Blaster GeForce2 GTS (чипсет nvidia GeForce2 GTS, 32 мегабайта DDR SDRAM).



VideoLogic Vivid!XS.

VideoLogic Vivid!XS

Цена	$120
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	STM Kyro II
Тип установленной памяти	5-нс SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	175 МГц
Тип шины	AGP 2X
Видеовыход	S-Video
Использованная версия драйверов для Windows 98	7.89

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3,8

3D-укорители, посещавшие нашу лабораторию последние несколько лет, при всем разнообразии архитектур и функций схожи в одном: свою основную задачу — наложение текстуры на треугольник — все они выполняют одинаково. Существует, однако, альтернативный способ растеризации треугольников, называемый тайловым рендерингом, или TBR (Tile Based Rendering). Технология известна довольно давно, но на ПК распространена слабо, обитая в основном на приставках и игровых автоматах. Тем не менее британская компания PowerVR Technologies свято верит в перспективность TBR, продолжая разрабатывать новые тайловые 3D-чипы. Их последнее творение Kyro II увидело свет весной этого года. Заметим, что сама PowerVR производством микросхем не занимается, лицензировав чип гиганту STMicroelectronics (именно эта компания выпускала совместно с nvidia знаменитую Riva 128). Сегодня к нам в гости угодил VideoLogic Vivid!XS — один из первых 3D-ускорителей, вооруженных Kyro II. Однако прежде чем приступать к вскрытию, попытаемся разобраться, что же это такое — тайловый рендеринг.

3D-ускорители с TBR-архитектурой, в отличие от традиционных, обрабатывают каждый выводимый на экран кадр не целиком, а по частям, разбив его на небольшие прямоугольные блоки, именуемые тайлами (термин "tile" переводится как черепица, кафель или плитка). Процесс действительно напоминает укладку кафеля: акселератор выводит тайлы строго по очереди, приступая к выделке нового только после того, как целиком сформирует изображение в предыдущем. Вкратце опишем процесс обработки тайла.

Сначала ускоритель сортирует все треугольники сцены, определяя, какие из них попадают в тайл. Затем из этого подмножества отбираются полигоны, находящиеся ближе всех к плоскости экрана, а все лежащие за ними треугольники признаются скрытыми (невидимыми) и отбрасываются. После выявления видимых треугольников ускорителю остается покрыть их текстурами, скопировать готовый тайл в буфер кадра и перейти к обработке следующего кусочка изображения.

В результате тайловые ускорители текстурируют лишь те пиксели, которые будут действи-

тельно видны (не заслонены другими объектами) в финальном изображении. Этим они выгодно отличаются от традиционных акселераторов, растеризующих не только видимые, но и часть скрытых поверхностей. Чем больше в сцене перекрывающих друг друга объектов, тем чаще "обыкновенным" 3D-ускорителям приходится растрачивать силы на многократную перерисовку одних и тех же пикселей (этот неприятный побочный эффект называется overdraw). Существует немало способов борьбы с этим недугом, однако полностью избавить от него акселераторы с традиционной архитектурой фактически невозможно.

Коль скоро размеры тайла невелики, в процессе обработки он целиком хранится во внутреннем буфере 3D-чипа. Подобное кэширование сокращает множество запросов к внешней памяти, выполняемых акселераторами с традиционной архитектурой. К примеру, тайловым ускорителям не нужен внешний Z-буфер, поскольку при отбрасывании невидимых пикселей используется только встроенный в чип буфер глубин. Кэш тайлов также весьма полезен при многопроходном текстурировании. Дело в том, что при выводе треугольника с полупрозрачной текстурой "обыкновенному" акселератору приходится считывать из видеобуфера пиксели, заслоняемые этим треугольником, смешивать их с текстурой и записывать результат обратно. Тайловые ускорители в подобных случаях работают только с внутренним кэшем, не тратя времени на переговоры с медлительной внешней памятью и существенно меньше загружая шину ОЗУ.

Отметим также, что изображение в каждом тайле формируется в "истинном" цвете (True Color) вне зависимости от текущего видеорежима. При необходимости глубина цвета снижается до High Color (этот процесс называется дизерингом) непосредственно перед копированием тайла в кадровый буфер. Таким образом, все операции наложения и смешения текстур тайловые ускорители неизменно выполняют с 32-битной точностью. Поэтому качество рендеринга в High Color у них обычно заметно выше, чем у традиционных 3D-ускорителей.

Итак, тайловые акселераторы не страдают от многократной перерисовки пикселей (overdraw), а также отличаются скромными запросами к пропускной способности памяти и высоким качеством рендеринга в High Color. Казалось бы, обладая столь весомыми преимуществами, они давно уже могли бы похоронить ускорители с традиционной архитектурой. Жаль, что мир несовершенен, и тайловые ускорители не лишены врожденных пороков. О них и поговорим.

Эти акселераторы могут начать рендеринг сцены только после того, как получат все составляющие ее треугольники. Эта, казалось бы, незначительная особенность вполне может приводить к серьезным потерям fps. Проблема в том, что игры нередко передают акселератору только часть треугольников сцены и, не дожидаясь окончания их обработки, переключаются на другие задачи (например, на расчет физики или отслеживание ввода). Как правило, этот прием позволяет эффективно распределить нагрузку между компонентами системы: традиционный ускоритель сразу начнет перемалывать полигоны, а ЦП в это время займется другими вычислениями. Тайловый акселератор в подобных случаях будет простаивать до тех пор, пока не получит последний треугольник сцены.

Не стоит также забывать, что перед обработкой тайла ускоритель должен отсортировать все попадающие в него треугольники, а затем проверить их на видимость. С ростом числа полигонов в сцене этот процесс сильно затягивается, постепенно сводя на нет все преимущества TBR. К тому же ни один тайловый ускоритель до сих пор не был награжден геометрическим сопроцессором. На наш взгляд, эту архитектуру очень трудно скрестить с конвейером расчетов трансформации и освещения (T&L). Отец Unreal Tournament Тим Суини (Tim Sweeney) еще более категоричен: он заявляет, что привить аппаратный T&L тайловым ускорителям почти невозможно. Впрочем, родители Kyro II из PowerVR и STMicroelectroncis утверждают обратное, обещая встроить геометрический сопроцессор в следующее поколение чипов. Будем надеяться, что эти обещания будут воплощены в железе. Отметим лишь, что вопрос о совместимости тайловой архитектуры с пиксельными шейдерами пока также остается открытым.

Теперь подробнее рассмотрим возможности Kyro II. Чип произведен по современной технологии 0,18 мкм и работает синхронно с памятью SDRAM на частоте 175 мегагерц. Kyro II оснащен всего двумя конвейерами рендеринга, каждый из которых снабжен только одним блоком текстурирования. Следовательно, за такт этот ускоритель способен обработать максимум два пикселя, наложив на каждый из них по одной текстуре. Таким образом, пиковая скорость текстурирования Kyro II составляет 350 мегатекселей в секунду. Сегодня эти возможности, мягко говоря, не впечатляют. Подобными характеристиками еще могли гордиться TNT2 Ultra, но золотой век этих чипов давно в прошлом. Не стоит, однако, оценивать 3D-чип, исходя исключительно из его формальных параметров. Мы уже не раз отмечали, что пиковая скорость текстурирования — цифра сугубо теоретическая и реальную производительность она отражает весьма слабо. Тем более бессмысленно измерять этими попугаями акселераторы с принципиально разными архитектурами. Так что не будем торопиться с оценками производительности



Kyro II и обсудим другие возможности этого чипа.

Пожалуй, самым серьезным пробелом в спецификациях Kyro II стало отсутствие аппаратной поддержки T&L. В прошлом веке этот недостаток едва ли был ощутим, однако сегодня уже доступны игры, активно загружающие геометрической сопроцессор (типичный пример — Giants: Citizen Kabuto). Без аппаратного T&L эти мегаполигональные монстры будут либо слишком медлительны, либо недостаточно детальны.

Kyro II знаком с компрессией текстур DXTC (DirectX Texture

Compression), но совместим всего с одним из пяти форматов сжатия, предусмотренных в DirectX. Так, чип не признает компрессированные текстуры, имеющие альфа-канал. Подобную поддержку DXTC можно признать лишь частичной. Детище PowerVR несовместимо также с кубическими картами среды (при помощи этого эффекта удобно моделировать зеркальные поверхности сложной формы). Среди достоинств Kyro II поддержка всех распространенных методов фильтрации текстур (билинейной, трилинейной и анизотропной) и рельефного текстурирования (EMBM, Dot3 и, разумеется, примитивный embossing). Правда, за трилинейную и тем более анизотропную фильтрацию часто приходится платить солидным падением fps (в этих режимах чипу явно не хватает скорости текстурирования). Перечислив базовые функции ускорителя, обратимся к результатам бенчмарок VideoLogic Vivid!XS.

В Quake 3 плата демонстрировала очень весомые результаты. При 16-битной глубине цвета (High Color) Kyro II немного опередил MX400. Более того, в True Color плата наравне состязалась с ощутимо более дорогой GeForce2 GTS. Мизерное падение производительности при переходе от High к True Color свойственно тайловым 3D-акселераторам. Мы уже отмечали, что эти ускорители гораздо реже обращаются к видеопамяти, чем их конкуренты с традиционной архитектурой. Поэтому возросшая глубина цвета, увеличивающая нагрузку именно на видеопамять, как правило, незначительно сказывается на производительности Vivid!XS.

В заездах Mercedes-Benz Truck Racing скорость Kyro II и GeForce2 MX была примерно одинаковой. Отметим, что первое демо этих гонок работало на акселераторах PowerVR некорректно, но в следующих версиях ошибки были исправлены.

"Гиганты" от Planet Moon Studios оказались явно не по плечу этому ускорителю. Игра изобилует сложными сценами, содержащими десятки тысяч полигонов. Без помощи аппаратного ускорителя T&L даже современные ЦП не в состоянии оперативно просчитывать такие объемы геометрии. Неудивительно, что лишенный геометрического сопроцессора Kyro II отстал от GeForce2 MX почти вдвое.

Vivid!XS серьезно уступил конкурентам и в Serious Sam. Даже в скромном разрешении 800x600 Сэм бегал весьма неторопливо и прицеливался с ощутимым лагом. Впрочем, эти проблемы, насколько нам известно, лечатся патчем и установкой свежих драйверов Kyro II, вышедших незадолго до отправки номера в печать (к сожалению, у нас не было возможности лично проверить действенность этих лекарств). В заключение мы решили испытать Vivid!XS на прочность в немолодом шутере Soldier of Fortune. Увы, в этом тесте ускоритель VideoLogic также оказался не на высоте, пропустив вперед всех соперников.

Итог. Признаемся, мы долго не могли однозначно оценить этот ускоритель сухими цифрами баллов. Проблема в том, что производительность Vivid!XS очень сильно варьируется от игры к игре. В одних тестах плата на равных конкурирует с GeForce2 GTS, в других — серьезно отстает даже от GeForce2 MX. Такая неравномерность результатов вполне объяснима, ведь большинство игр создается без учета особенностей тайловой архитектуры. Понятно, что недостаток внимания девелоперов — это скорее беда данного ускорителя, чем его вина. Тем не менее скромные функциональные возможности и провалы производительности, на наш взгляд, убивают большинство достоинств Kyro II.



ASUS AGP-V7100Pro.

ASUS AGP-V7100Pro

Цена	$135
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce2 MX400
Тип установленной памяти	4,5-нс SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	200 МГц
Тактовая частота памяти	200 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	S-Video, RCA
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 6.50

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

В марте этого года на плантациях nvidia созрел очередной урожай недорогих 3D-чипов. Заслуженный GeForce2 MX (мы уже рассказывали об этом чипе в .EXE #2'01) размножился почкованием, дав побеги GeForce2 MX200 и MX400. MX200 отличается от предка лишь укороченной вдвое (до 64 бит) шиной SDRAM. В результате этой ампутации пропускная способность памяти также снизилась в два раза. Мы уверены, что ускорители с 64-разрядной шиной SDRAM не будут популярны среди игроков из-за убогой производительности. Так что не ждите достойных fps от MX200 или от экзотических плат на MX и MX400 с 16 мегабайтами ОЗУ (скорее всего, у этих калек шина памяти также окажется 64-битной).

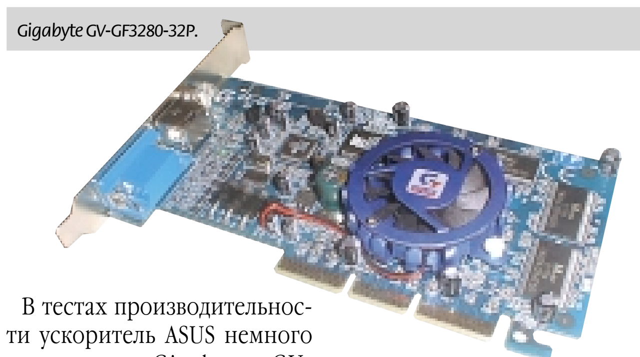
Чип MX400 полностью идентичен предшественнику. Разница лишь в тактовой частоте: GeForce2 MX должен работать на 175, а MX400 — на 200 МГц. Подчеркнем, что речь идет исключительно о штатных частотах. При достойном охлаждении MX нередко можно разогнать до 200 МГц и выше, но гарантий успеха подобных экспериментов, конечно же, никто не дает. Фактически, nvidia отбирает экземпляры MX, стабильно работающие на повышенных частотах, и маркирует их как MX400.

Впрочем, производительность ускорителя зависит не только от породы и частоты чипа, но и от конфигурации видеопамяти. MX400 поддерживает до 64 мегабайт SDRAM или DDR SDRAM, причем память и чип могут жить на различных тактовых частотах. С традиционной SDRAM этот GPU способен общаться по 128-битной шине данных. К сожалению, быструю DDR SDRAM как MX400, так и его предшественник поддерживают чисто символически. С этой памятью недорогие 3D-чипы nvidia могут быть связаны только 64-разрядной шиной данных. Думается, такое ограничение введено намеренно, дабы MX и MX400 не мешали продажам старшего брата GeForce2 GTS.

Хотя nvidia рекомендует комплектовать MX400 памятью, работающей на частоте 183 МГц, далеко не все производители 3D-ускорителей следуют этому совету. Одни предпочитают сэкономить, установив на платы медленную 166-мегагерцовую SDRAM (по производительности такие ускорители почти не отличаются от обыкновенных MX), зато другие стараются выжать из акселератора дополнительные fps, подстегнув память до 200 и более мегагерц.

ASUS AGP-V7100Pro стал первым носителем MX400, попавшим к нам на вскрытие. По разводке этот ускоритель очень близок к предшественнику ASUS AGP-V7100, построенному на GeForce2 MX (отчет о препарировании этой платы можно найти в февральском .EXE). Внешне AGP-V7100Pro отличается от предка стильным черным цветом печатной платы и активным охлаждением 3D-чипа. Ускоритель снабжен композитным (гнездо RCA) и S-Video-выходами для подключения телевизора. На плате также предусмотрена перемычка, позволяющая выбрать формат телесигнала (европейский PAL или американский NTSC). Не забыта и традиционная для видеоадаптеров ASUS система мониторинга SmartDoctor, измеряющая температуру 3D-чипа, подаваемое на него и шину AGP напряжение, а также частоту вращения вентилятора, обдувающего MX400. Одноименная утилита, поставляемая на диске с драйверами платы, постоянно следит за этими параметрами, поднимая тревогу при серьезном отклонении от нормы одного из них.

Доставшийся нам экземпляр AGP-V7100Pro был укомплектован микросхемами памяти EliteMT с временем выборки 4,5 наносекунды (номинальную частоту SDRAM в мегагерцах нетрудно подсчитать, разделив 1000 на время выборки). Фактически, эти чипы штатно поддерживают частоты до 222 МГц, однако инженеры ASUS, видимо, решили перестраховаться, ограничив частоту ОЗУ двумя сотнями мегагерц. Наши эксперименты показали, что память AGP-V7100Pro прекрасно разгоняется до 260 (!) МГц, а 3D-чип остается стабилен на частотах до 240 МГц. Не исключено, правда, что некоторые экземпляры этого ускорителя будут укомплектованы менее быстрыми чипами SDRAM. Поэтому адептам оверклокинга перед покупкой AGP-V7100Pro стоит убедиться, что плата оснащена 4,5-, а не 5-наносекундными чипами SDRAM.


Gigabyte GV-GF3280-32P.

В тестах производительности ускоритель ASUS немного отстал от Gigabyte GV-GF3280-32P из-за меньшей частоты видеопамяти. Тем не менее AGP-V7100Pro никак нельзя назвать медлительным (напомним, что ОЗУ этой платы тактировано быстрее рекомендаций nvidia).

Итог. ASUS AGP-V7100Pro — качественный ускоритель с прекрасными возможностями разгона. Пожалуй, единственным его минусом следует признать относительно высокую цену.

Gigabyte GV-GF3280-32P

Цена	$115 (ориентировочно)
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce2 MX400
Тип установленной памяти	5-нс SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	200 МГц
Тактовая частота памяти	220 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	S-Video, RCA
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 6.50

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,4

Этот ускоритель попал к нам в технологической упаковке, содержащей также CD с драйверами и пару видеокабелей. К сожалению, на момент подготовки обзора GV-GF3280-32P еще не добрался до московских магазинов, поэтому мы приводим его ориентировочную цену.

Плата радует глаз жизнерадостным светло-бирюзовым окрасом и внушительным активным кулером, охлаждающим 3D-чип. По формальным характеристикам GV-GF3280-32P очень близок к ASUS AGP-V7100Pro: оба построены на GeForce2 MX400, оснащены 32 мегабайтами SDRAM и TV-выходами. Разница проявляется в менее заметных деталях. Так, плата Gigabyte оснащена микросхемами SDRAM малоизвестной марки M.tec. По умолчанию память GV-GF3280-32P работает на частоте 220 мегагерц. Правда, разгоняется она не столь охотно, как микросхемы EliteMT, и бегать быстрее 240 МГц отказывается. 3D-чип также остается стабилен на частотах до 240 мегагерц. Таким образом, в штатном режиме ускоритель Gigabyte работает быстрее, чем ASUS AGP-V7100Pro, но возможности разгона у него скромнее.

По качеству 2D-изображения GV-GF3280-32P немного уступал конкурентам. В очень высоких разрешениях (1280x1024 85 Герц и далее) этот ускоритель выводил мелкие шрифты Windows слегка размытыми. Платы ASUS, SUMA и VideoLogic демонстрировали в аналогичных условиях чуть более четкую картинку.

Результаты тестов производительности GV-GF3280-32P были вполне предсказуемы. Десятипроцентное преимущество в частоте ОЗУ позволило ему опередить AGP-V7100Pro на 1-10%. Показательно, что наибольшая разница в скорости плат ASUS и Gigabyte проявлялась при 32-битной глубине цвета (напомним, что производительность большинства ускорителей в True Color сдерживается именно пропускной способностью видеопамяти).

Итог. Gigabyte GV-GF3280-32P очень удачно сочетает доступную цену с высокой производительностью. Лишь небольшие огрехи в качестве 2D-изображения не позволили нам присудить этой плате “Наш выбор”.

SUMA Platinum GeForce2 MX

Цена	$90
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce2 MX
Тип установленной памяти	6-нс SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	166 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеовыход	Нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 6.50

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Мы намеренно включили в этот обзор один из ускорителей на GeForce2 MX, дабы сравнить MX400 с представителем старой гвардии. Выбор пал на детище компании SUMA. Эта южнокорейская фирма совсем недавно появилась на российском рынке, но уже успела заслужить репутацию производителя добротных и недорогих 3D-акселераторов. Нам достался самый простой из выпускаемых компанией ускорителей на GeForce2 MX.

Плата поставляется в прозрачной пластиковой коробке, хранящей также CD с драйверами и утилитами, складной плакат с краткими инструкциями по установке и пухленькое руководство пользователя (жаль только, что вся информация в мануалах изложена исключительно на языке, которым предпочитал пользоваться г-н Шекспир).


SUMA Platinum GeForce2 MX.

SUMA Platinum GeForce2 MX оснащен 6-наносекундной памятью Hyndai, работающей на типичной для MX частоте 166 МГц. Водруженный на 3D-чип радиатор усилен вентилятором. Заметим, что активные кулеры довольно редко встречаются на ускорителях с GeForce2 MX (некоторые из таких плат вообще не снабжены радиаторами). При работе на штатных частотах этот 3D-чип греется незначительно и серьезного охлаждения не требует. Поэтому активный кулер на GeForce2 MX реально необходим лишь при оверклокинге 3D-акселератора. К слову, разгонялся Platinum довольно бодро: 3D-чип выдерживал частоты до 220, а память — до 210 мегагерц.

Ускоритель прошел все испытания стабильно и без сбоев. Правда, на фоне MX400 его результаты выглядят бледновато. Что ж, недолгий рыночный век GeForce2 MX подходит к концу. Скоро этот чип будет окончательно вытеснен MX400, но пока SUMA Platinum GeForce2 MX остается хорошим выбором для тех, кто вынужден экономить каждый доллар.

СПАСИБО!
Искренне благодарим фирмы, предоставившие для тестирования 3D-ускорители:

Gigabyte www.gigabyte.ru
"Пирит" 115-7101
"Мультимедиа клуб" 943-9293

Quake 3: Arena demo001

	VideoLogic Vivid!XS	ASUS AGP-V7100Pro	Gigabyte GV-GF3280-32P	SUMA Platinum GeForce2 MX	Creative 3D Blaster GeForce2 GTS
800X600 High Color	118,3	125,8	127,6	118,3	137,8
800X600 True Color	118,5	107,7	113,9	92,4	129,2
1024X768 High Color	99,9	95,6	98,5	82,6	127
1024X768 True Color	97,5	70,3	76,5	58,3	99,8
1280X1024 High Color	65,4	60,6	62,7	51,6	95,1
1280X1024 True Color	62,1	42,4	46,4	34,7	57,6

Mercedes-Benz Truck Racing

	VideoLogic Vivid!XS	ASUS AGP-V7100Pro	Gigabyte GV-GF3280-32P	SUMA Platinum GeForce2 MX	Creative 3D Blaster GeForce2 GTS
800X600 High Color	57,3	59,6	60,2	57,9	60,6
800X600 True Color	56,4	56,7	57,7	53	59,8
1024X768 High Color	50	54,7	56	49,9	60,2
1024X768 True Color	39,7	46,6	48,9	40,6	55,2
1280X1024 High Color	31,8	42,3	44,3	36,5	55,7

Giants: Citizen Kabuto

	VideoLogic Vivid!XS	ASUS AGP-V7100Pro	Gigabyte GV-GF3280-32P	SUMA Platinum GeForce2 MX	Creative 3D Blaster GeForce2 GTS
800X600 High Color	21,5	48,8	49,1	45,8	51,2
800X600 True Color	21,3	43,8	45	39,5	49,3
1024X768 High Color	20,2	43	43,8	39,6	49,9
1024X768 True Color	19,4	35,4	37,4	30,5	43,9

Serious Sam (Memphis Suburbs)

	VideoLogic Vivid!XS	ASUS AGP-V7100Pro	Gigabyte GV-GF3280-32P	SUMA Platinum GeForce2 MX	Creative 3D Blaster GeForce2 GTS
800X600 High Color	38,1	60,4	62,6	54,4	71,1
800X600 True Color	35,8	51,2	54	44,3	65
1024X768 High Color	29,3	44,6	46,2	38,8	60,8
1024X768 True Color	26,9	35,6	38,2	30,1	48,4
1280X1024 High Color	21,4	31,2	32,5	26,7	46,7
1280X1024 True Color	18,8	23,4	25,5	19,3	31,7

Soldier of Fortune demo1.dm2

	VideoLogic Vivid!XS	ASUS AGP-V7100Pro	Gigabyte GV-GF3280-32P	SUMA Platinum GeForce2 MX	Creative 3D Blaster GeForce2 GTS
800X600 High Color	48,2	69,4	69,5	65,6	69,6
800X600 True Color	47	69,2	69,2	63,5	69,4
1024X768 High Color	43,2	69	69	63,7	69,3
1024X768 True Color	40,3	60,3	63,6	51,2	68,2
1280X1024 High Color	30,1	62,5	63,8	54,5	68,6
1280X1024 True Color	27,4	41,8	46,3	33,8	51,6

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

Здравствуйте, дорогие любители активного образа жизни! Сегодня мы расскажем вам, как с помощью новых видов боевой экипировки разнообразить уже знакомый процесс виртуального времяпрепровождения и даже улучшить свои результаты, правильно подобрав снаряжение.

Алексей КАДЫРОВ

Рассматриваемые сегодня устройства относятся к категории геймпадов и предназначены в первую очередь для активных аркадных приключений, занятий различными командными видами спорта (футбол, хоккей, пляжный волейбол, бейсбол, софтбол, лапта и незабываемые русские городки), а также боевыми искусствами. Кроме того, некоторые из представленных ниже моделей просто обязаны прийтись по вкусу любителям авиа-, авто-, мото- и велоспорта начальной категории сложности.

Геймпад — простое, но поистине универсальное устройство. На Западе, там, где заходит солнце, с широким распространением стиля жизни "Adventure", навыки владения падами уже стали передаваться по наследству (таких людей можно опознать по развитым мышцам больших пальцев, практически отсутствующим у бойцов клавиатуры). К слову, именно из-за некоторой врожденной гигантомании поклонников ПК, испытывающих странную привязанность к совершенно непригодным для настоящих дел устройствам ввода, а также неразработанности суставов больших пальцев, освоение техники владения геймпадами часто вызывает большие затруднения и, как правило, временное снижение результатов. Но, право же, друзья, это не повод отказывать себе в удовольствии играть в игры с помощью устройств, специально для них предназначенных! Немного терпения, часок-другой привыкания — и вы уже никогда не захотите возвращаться к FIFA 3000 или Mortal Kombat 6 с обычной клавиатурой. Нужно просто правильно подобрать "рабочий инструмент".

ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ В РУКАХ ЛЕЖАЛ

Наукой доказано, что мы все очень разные, поэтому многие вещи, приводящие одних в экстаз, у других не могут вызвать ничего, кроме депрессии и немедленного желания в. В принципе, выбор геймпада, с которым вы будете впредь шагать по жизни, не столь критичен, как выбор гёрлфренд, джипа или часов от Картье, но все же — оцените степень нашей озабоченности за ваше будущее! — не стоит с ходу покупать первый же приглянувшийся device. Лучше всего, конечно, собственноручно "пощупать" несколько падов перед покупкой. Удобно ли лежит в руках? Не маловаты ли рукоятки?! А пальцам, пальцам не тесно, товарищ? А вот здесь, кстати, еще две кнопки есть... что? У вас в эту сторону пальцы не гнутся? Не беда, загнутся...

Геймпады проходили скрупулезнейшую оценку признанных мастеров аркадных, футбольных и рукопашных поединков (одним из которых выступал ваш скромный слуга). Усредненные оценки наших экспертов и приведены в итоговых рейтингах.

КНОПОК ДОЛЖНО БЫТЬ...

...много! Минимум шесть. А лучше восемь. Совсем хорошо, когда на геймпаде их штук десять-пятнадцать (тем, кому нужно еще больше, вероятно, стоит просто поискать "ломающуюся" клавиатуру). Обидно, когда в игре приходится отказываться от некоторых полезных функций только потому, что на них не хватило кнопок. Еще хуже, когда, усевшись в кресло и закинув ноги на стол, приходится тянуться к ненавистной клавиатуре. И знаете почему? — геймпад не вместил кнопку "Start"... Наконец, приобретя геймпад с большим количеством кнопок и, возможно, некоторыми дополнительными элементами управления, вы получите возможность применять его в играх самых разных жанров, начиная с тех же файтингов и заканчивая серьезными симуляторами. Последнее, впрочем, имеет значение только в том случае, если вы не собираетесь использовать отдельные джойстики, рули и проч.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

А именно:

а) контроллеры газа, обычно представляющие собой банальные ползунки и/или "мышиные" колеса;

б) аналоговые мини-джойстики, управляемые одним пальцем;

в) "шляпки"-переключатели видов и, наконец,

г) датчики наклона (motion sensor), чья работа достойна отдельного описания.

Все это совершенно бесполезно для файтингов, "спорта" или Quake (для Quake, правда, бесполезен и сам геймпад), зато здорово облегчает жизнь в Need for Speed (о, Need for Speed!) и всевозможных аркадно-летательных вещах. Если же вы играете и в то, и в другое, и в тридцать пятое — возможно, есть смысл подыскать именно такую универсальную модель.

USB ИЛИ GAMEPORT?

Вопрос почти риторический. Геймпады, использующие для подключения к компьютеру шину USB, определяются автоматически, не требуют калибровки и установки драйверов (вещь!). В отличие от устройств для игрового порта, устанавливать и конфигурировать которые приходится вручную (не вещь). Кроме того, игровой порт на компьютере обычно только один, а вот разъемов USB на новых платах редко бывает меньше четырех (правда, довольно сложно представить одновременную игру четырех человек на одном компьютере...). Словом, при прочих равных условиях лучше выбрать USB-версию геймпада. Большинство современных геймпадов

могут подключаться как к игровому порту, так и к внешним разъемам USB.

Logic 3 PC Swift Pad

www.spectravideo.com
Цена $13 (380 рублей)
Подключение Игровой порт
Управление Стандартный 8-позиционный “крест”
Число кнопок 6 (4 основных + 2 “шифта”)

Эргономика	2
Удобство управления	3
Удобство кнопок	3
Функциональная полнота	3

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
2,5

Бывает же! Один из нас уже играл на точно таком же геймпаде. Правда, это было очень давно, и модель та — очень, кстати, непростая — жила лишь со вторым сеговским “Мегадрайвом”, который хоть и <censored>, но все же незабываем. С тех пор, повторимся, прошла уйма времени, но Swift Pad сохранил даже переключатель режимов огня (“нормальный”, “турбо” и “авто”) — по рычажку на каждую кнопку, включая “шифты”! Бонус, кстати, не такой уж и бесполезный, хотя пользоваться им придется совсем не часто.

А вот крестовины на <censored> были гораздо удобнее... Как ни странно, Swift Pad оснащен все лишь 4-позиционным “крестом” — для диагональных движений придется нажимать сразу на две его стороны, что не совсем удобно.

Естественно, по современным меркам этот пад безнадежно устарел. Несподручно почти все: маленький корпус, на котором не за что зацепиться; кнопки, расположенные квадратом и развернутые на 45 градусов; та же крестовина, на которую разработчики пожалели пластмассы.

Swift Pad — устройство для ностальгатиков. Настоящий подарок тем, кто на своих Pentium III иногда запускает через эмулятор (“Денди”, конечно же) “Черного плаща” или, простите за выражение и орфографию, “Супер-Контру” (ах да, и еще, конечно же, Battle City — для мультиплейера на одном экране). Только они, поклонники старинных консолей, смогут оценить архаичную форму, неудобный хват и наличие “турбо-кнопок”. Для остальных игроков, как нам кажется, этот геймпад будет бесполезным приобретением.

Logic 3 PC Swift Pad.

Logic 3 PC Power Pad

www.spectravideo.com
Цена $11 (320 рублей)
Подключение Игровой порт
Управление Стандартный 8-позиционный “крест”
Число кнопок 4

Эргономика	5
Удобство управления	4
Удобство кнопок	4
Функциональная полнота	2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3

Чуть “похудевшая” основная часть, пара “рогов” — и как приятно стало играть! Power Pad буквально сам ложится в руки. Размер, форма, расположение крестовины и кнопок — все очень удобно. Правда, для обладателей очень больших рук этот пад может оказаться маловат (немного забегая вперед, скажем, что и для таких игроков есть свои “инструменты”).

Чуть подкачала крестовина: понять, в каком именно направлении происходит нажатие, довольно сложно. А вот кнопки понравились: такой же развернутый “квадрат”, что и на предыдущем геймпаде, в новом корпусе стал очень удобным. Все бы хорошо, но... этих кнопок всего четыре! Ни “шифтов”, ни других дополнительных кнопок на Power Pad’е нет... Зря.

Итог. Очень простой, очень бедный по части кнопок, но невероятно приятный в использовании геймпад. Он такой легкий и удобный, что его просто не хочется выпускать из рук! Что, впрочем, неудивительно: форма Power Pad практически полностью скопирована с геймпадов Sony PlayStation. К сожалению, компания Logic 3 откровенно “зажала” дополнительные кнопки, не поставив на Power Pad даже “шифты” (зато не забыла про почти бесполезные “турбо-переключатели”), поэтому играть на нем можно лишь в относительно простые игры. Но там, где больше четырех кнопок и не требуется, Power Pad принесет массу удовольствия.

Logic 3 PC Intruder

www.spectravideo.com
Цена $12 (350 рублей)
Подключение Игровой порт
Управление Стандартный 8-позиционный “крест”
Число кнопок 8 (4 основных + 4 “шифта”)

Эргономика	3,5
Удобство управления	4
Удобство кнопок	3,5
Функциональная полнота	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3,5

Наиболее технологичный из представленных сегодня геймпадов Logic 3. К сожалению, настоящие “топ-модели” Logic 3, Trident Pad и Avenger, в Москве практически не продаются и заполучить их для теста нам не удалось. “Интрудер” сделан по несколько иной схеме, чем большинство геймпадов. “Рабочая поверхность” у него очень большая, а две рукоятки, напротив, весьма короткие. Указательные пальцы в этом случае лежат на “шифтах”, а средние либо придерживают геймпад снизу, либо жмут на нижние “шифты” (на PC Intruder их как раз четыре). Правда, игрокам, не привыкшим часто использовать указательные (а тем более средние) пальцы рук для нажатия кнопок, такая система вряд ли покажется удобной — тем более что обычных кнопок на этом паде только четыре.



Logic 3 PC Power Pad.

Работа PC Intruder в играх оставила смешанные впечатления. С одной стороны, все на месте: кнопки нажимаются, крестовина двигается. С другой — даже после целого дня игры ощущения “слияния” с геймпадом не складывается. PC Intruder довольно слабо проработан в мелочах. Для средних пальцев не мешало бы сделать небольшие углубления, основные кнопки можно было расположить и поудобнее, а рабочий ход “шифтов” — уменьшить раза в два... Но общее впечатление все равно положительное. Единственный серьезный недостаток “Интрудера” — небольшое количество обычных кнопок. Если бы не это досадное обстоятельство, не избежать бы ему звания “Лучшей покупки”. Геймпад-то — один из самых доступных...



Logic 3 PC Intruder.

Typhoon Eagle Gamepad

www.typhoonline.com	
Цена	$7,5 (225 рублей)
Подключение	Игровой порт
Управление	Стандартный 8-позиционный "крест"
Число кнопок	8 (6 основных + 2 "шифта")
Эргономика	3
Удобство управления	3
Удобство кнопок	2,5
Функциональная полнота	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**2,5**

Первое, что привлекает в этом паде, — его внешний вид. Идеально правильная форма бумеранга плюс любимый многими окрас в "серебряный металлик" здорово выделяются на общем черно-сером фоне. Увы, эта была первая и последняя победа "Орла"...

Побывав в руках четырех игроков, Eagle сумел получить самые разнообразные оценки, высшая из которых приведена в таблице. Общие замечания: красивая "правильная" форма слишком правильна для неправильных человеческих рук. Пытаясь расположить пальцы на кнопках и "шифтах", постоянно находишь грани пада то слишком выпуклыми, то, напротив, излишне вогнутыми. Заняв, наконец, "рабочее положение", обнаруживаешь, что сам пад ты держишь чуть ли не двумя пальцами... Кроме того, рукоятки коротковаты и их явно следовало бы немного загнуть вниз.

С управлением — другая беда. По каким-то причинам разработчики сделали нижний ряд кнопок немного шире, чем верхний. Из-за этого при нажатии на верхние кнопки, нижние постоянно норовят нажаться "сами". А расположение "шифтов" единогласно было признано слишком высоким: будь они пониже (а крестовина — повыше), решились бы многие проблемы с хватом.

В целом Typhoon Eagle производит впечатление типичной "жертвы дизайна", как будто сначала его форму нарисовал художник, а уже потом специалисты по эргономике пытались "втиснуть" в нее всю остальную "мелочь" (у нас, правда, нет уверенности, что в действительности все было не так).. Получилось красиво, но неудобно. Правда, у Eagle Gamepad есть свой, очень серьезный аргумент: он дешевле любого другого протестированного геймпада в 1,5-5 (!) раз...

Maxxtro Freestyle Gamepad JPD-2F0

www.maxxtro.ru	
Цена	$28 (840 рублей)
Подключение	Игровой порт
Управление	Стандартный 8-позиционный "крест", датчик наклона
Число кнопок	10 (6 основных + 4 "шифта")
Эргономика	4
Удобство управления	4
Удобство кнопок	4
Функциональная полнота	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

Что называется, аппарат для настоящих мужчин. Большой, массивный и, кажется, весьма прочный — так и хочется схватить покрепче. Запросто! Можно так крепко, что вскоре руки вспотеют. И весьма интересная форма... При этом играть с JPD-2F0 тоже весьма удобно — если, конечно, размер рук позволяет (браться за это чудо нужно "как следует", в противном случае — ищите более компактную и изящную модель). Вот только для детских и женских пальчиков сей девайс будет, скорее всего, великоват.

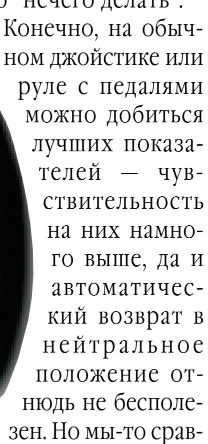



Typhoon Eagle Gamepad.

Ну а в наших десницах Freestyle Gamepad работал очень хорошо. Особой похвалы достойно расположение кнопок "полукругом" (на наш взгляд, это самое оптимальное решение) и нижние "шифты" — и формой, и расположением просто идеальные. В отличие от своих верхних собратьев, дотянуться до которых, не меняя положения рук, практически невозможно...

Впрочем, главная изюминка этого пада заключается вовсе не в "шифтах" и даже не в размерах — а в датчике наклона (оригинальное название — motion sensor), своеобразной замене аналоговым джойстикам. При его использовании все движения в играх осуществляются простым наклоном геймпада вперед, назад или в стороны. Датчик наклона включается небольшим рычажком, расположенном на "спине" JPD-2F0, после чего обычная крестовина отключается, и... Если вам прежде не доводилось играть с motion sensor, а в момент его включения вы ехали на машине или летели на самолете, то, скорее всего, вы уже разбились! Управлять посредством наклона пада очень непривычно, но — интересно, а хорошие результаты приходят с опытом. Главное — вовремя дать понять окружающим, что вы еще не сошли с ума и что эти диковато смотрящиеся пассы в воздухе не абы что, а Новая Технология. С помощью которой вы здесь вселенную спасаете.

К сожалению, после включения motion sensor'а использовать обычную крестовину уже нельзя — а ведь как удобно было бы задействовать ее, например, для смещения взгляда в авиасимуляторах! Кроме того, для такого геймпада можно было бы ввести ряд дополнительных кнопок под левую руку — ведь при использовании датчика наклона ей (руке) иногда просто "нечего делать".

Maxxtro Freestyle Gamepad JPD-2F0.

Конечно, на обычном джойстике или руле с педалями можно добиться лучших показателей — чувствительность на них намного выше, да и автоматический возврат в нейтральное положение отнюдь не бесполезен. Но мы-то срав-


Logitech Wingman Gamepad Extreme.

ниваем JPD-2F0 с другими геймпадами. А здесь, как нам кажется, motion sensor будет чрезвычайно удачным дополнением — играть с ним намного интереснее, чем с любыми мини-джойстиками, не говоря уж об обычных геймпадах. Единственное, что еще нужно сделать, — включить вид "с бампера" на машине или "с носа" самолета, без кокпита. И не удивляйтесь, если вскоре будете сами наклоняться в стороны вместе с геймпадом...

Logitech Wingman Gamepad Extreme

www.logitech.com

Цена	$40 (1200 рублей)
Подключение	USB/ Игровой порт
Управление	Стандартный 8-позиционный "крест", датчик наклона
Число кнопок	10 (6 основных + 2 дополнительные + 2 "шифта")
Эргономика	4,5
Удобство управления	4
Удобство кнопок	4
Функциональная полнота	4,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Весьма симпатичный геймпад. Эффектный дизайн, кнопки из прозрачной синей пластмассы, такие же вставки на рукоятках... Жаль, лампочек за всеми этими "прозрачностями" нет. Один диод, впрочем, есть: все время, когда Wingman подключен к компьютеру, он горит красным цветом. И меняет цвет на зеленый, если включить motion sensor...

С точки зрения эргономики этот пад — один из лучших. Никаких проблем с поиском правильного "хвата", пальцы сами находят все кнопки. Шесть основных кнопок отличаются небольшой глубиной нажатия и работают очень четко. Правда, нажимать на три кнопки нижнего ряда не очень удобно.

Остальные замечания — к мелочам. Возможно, рукоятки стоило бы сделать чуть потоньше и немного загнуть вниз. А крестовину и кнопки мы бы предпочли немного разнести в стороны. Сама крестовина, кстати, весьма необычна и нередко вызывает самые противоречивые оценки. Logitech заметно "утопила" ее среднюю часть, одновременно приподняв и "растянув" в стороны края. Нельзя сказать, что такая конфигурация сильно меняет игровой процесс, но, как ни странно, у некоторых пользователей она вызывает активное неприятие.

Перейдем к motion sensor, или, в терминологии Logitech, G-Force Tilt Sensor. Если в Maxxtro JPD-2F0 этот режим включается рычажком на тыльной стороне пада, то для включения G-Force Tilt достаточно нажать на кнопку "sensor", расположенную вместе с основным блоком клавиш. Стоит отметить, что устройство Logitech работает заметно точнее, чем его аналог от Maxxtro. Правда, "игровые" оценки работы обоих падов были примерно одинаковыми. Возможно, все дело в сравнительно массивной форме JPD-2F0, благодаря которой удобнее контролировать положение геймпада. А преимущества в "электронике" Logitech отчасти скрадывались более легким и компактным корпусом Wingman Extreme.


Creative Gamepad Cobra 2.

Creative Gamepad Cobra 2

www.creative.com

Цена	$20 (600 рублей)
Подключение	USB
Управление	Стандартный 8-позиционный "крест" + контроллер газа
Число кнопок	12 (6 основных + 2 дополнительные + 4 "шифта")
Эргономика	4
Удобство управления	4,5
Удобство кнопок	4
Функциональная полнота	4,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Cobra 2 с первого взгляда производит впечатление очень качественного, серьезного продукта. Дорогая пластмасса, резиновое покрытие рукояток, безупречно четкая работа крестовины и кнопок... Форма корпуса немного необычна, но тоже вполне удобна. Единственный промах — очень неудобное расположение нижних "шифтов". Зачастую их не то что нажать — найти сложно...

Примечательно, что основные кнопки имеют разную форму, да еще и расположены на разных высотах, — такие не перепутаешь! А кнопки нижнего ряда к тому же слегка утоплены в корпус геймпада — дабы исключить случайные нажатия при работе верхних. Усилия на кнопках "Кобры" тоже несколько выше, чем на остальных падах. Нам, правда, все эти меры показались немного избыточными: при длительной игре на таких кнопках пальцы устают значительно быстрее... То же, кстати, относится и к крестовине: четкие, упругие нажатия после нескольких часов игры начинают утомлять. Но если не устраивать марафонов на полдня, то высокие усилия на кнопках "Кобры" даже нравятся: информативность у них очень высокая.

А вот контроллер газа, выполненный в виде вращающегося колеса (разумеется, тоже довольно тугого), в отсутствии мини-джойстиков кажется практически бесполезным "бонусом" — остальное-то управление все равно придется осуществлять дискретной крестовиной. Хотя, конечно, и вреда от него никакого. В целом Cobra 2 — один из лучших геймпадов нашего испытания, к тому же, весьма доступный.

Guillemot Digital Gamepad.

Guillemot Digital Gamepad



www.guillemot.ru
Цена $24 (720 рублей)
Подключение USB/Игровой порт
Управление Стандартный 8-позиционный "крест"
Число кнопок 13 (6 основных + 1 дополнительная + 4 "шифта"+ еще 2 "шифта" под средние пальцы)

Эргономика	4,5
Удобство управления	4,5
Удобство кнопок	4,5
Функциональная полнота	4

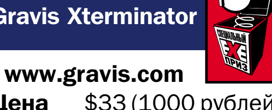
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4,5

Этот геймпад во многом подобен описанному выше PC Intruder: большая лицевая поверхность и относительно короткие рукоятки с первой секунды указывают на то, что держать его надо, положив указательные пальцы на верхние "шифты", мизинцы и безымянные — на рукоятки, а средние... А вот для средних пальцев здесь выделены специальные места, куда инженеры "Гильмо" пристроили еще два "шифта"! Весьма, надо сказать, грамотное решение.

В целом "Цифровой геймпад" отличается довольно простой, но очень продуманной формой корпуса. Размер и форма рукояток, расположение кнопок и "шифтов" (которых на Digital Pad'е целых шесть!) — все очень удачно. Единственное замечание относится к расположению крестовины — ее не мешало бы немного сместить к центру.

Но настоящий восторг вызвала проверка геймпада в деле. Игры как будто стали легче! При этом о самом геймпаде почти не вспоминаешь. Особенно здорово все начинает получаться, когда привыкаешь использовать "шифты": в файтингах все противники вдруг перестают казаться такими быстрыми и опасными, успеваешь среагировать на любое событие... Из всех протестированных в этом номере геймпадов подобные эмоции вызывал лишь этот. Наш выбор!

Gravis Xterminator



www.gravis.com
Цена $33 (1000 рублей)
Подключение USB/Игровой порт
Управление 8-позиционный "крест" + аналоговый мини-джойстик + 8-позиционный переключатель видов + контроллер газа + два аналоговых "шифта"
Число кнопок 13 (6 основных + 3 дополнительных + 2 "шифта" + еще 2 "шифта" под средние пальцы)

Эргономика	4
Удобство управления	5 (мини-джойстик) 3,5 (крестовина)
Удобство кнопок	4,5
Функциональная полнота	5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Как говорят в народе, вау! Чего здесь только нет... И аналоговый мини-джойстик, и рукоятка газа, и переключатель видов, и даже аналоговые "шифты". И еще 11 кнопок (тринадцать, если переключить "шифты" в цифровой режим). Настоящий "универсальный солдат"! Этот геймпад может использовать до четырех независимых осей, а прилагаемое ПО позволяет довольно легко распределить их по всем его модулям. Там же можно создать отдельные профили для каждой игры, которые будут автоматически загружаться при их (игр) запуске.

Несмотря на внешнюю усложненность, пользоваться Xterminator'ом вполне удобно. Особенно здорово этот пад показал себя в летных симуляторах: мини-джойстик в них заменяет джойстик обычный, рукоятка газа устанавливает уровень тяги, а "шифты" управляют поворотом (в принципе, последние заменяют отдельные педали). В спортивных играх мини-джойстик тоже оказался весьма полезен. Проблемы возникли лишь в файтингах: играть в Last Bronx мини-джойстиком, даже переключив его в цифровой режим, было совершенно невозможно. К сожалению, от обычной крестовины на "Терминаторе" пользы тоже немного: она расположена очень неудобно, и выполнять с ее помощью сложные комбинации совсем не просто. А жаль: основные кнопки весьма удачны.

Итог. Без сомнений, Xterminator — самый сложный пад этого теста, и главное его достоинство — универсальность. С ним можно браться практически за любую игру! Экшен, самолеты, гонки — да все, что угодно. Но только без "драк"! Там вас ждет поражение...



Gravis Xterminator.



Guillemot Digital Gamepad. Вид на "шифты".

СПАСИБО!

Выражаем благодарность следующим фирмам, предоставившим оборудование для тестирования:

"Е-Стар" (геймпады Guillemot, Gravis, Typhoon и Logic 3)
Тел.: 268-0127, 268-4633
Интернет: www.e-star.ru

"В-Стор Россия" (геймпады Creative и Logitech)
Тел.: 124-3968
Интернет: www.wstore.ru

C-trade (геймпады Maxxtro)
Тел.: 113-1118
Интернет: www.c-trade.ru

"Техмаркет"
Интернет: www.techmarket.ru

Отдельное спасибо фирме **"Е-Стар"** за содействие при создании материала.

DVD–ROM ИЛЬИЧА

В первой четверти прошлого века перед нашей страной стояла глобальная задача дать электричество в каждый дом, чтобы лампочка Ильича осветила все виражи генеральной линии. Не секрет, что в деле оснащения каждого жилища розетками уже достигнуты некоторые успехи. Новый век указывает обществу не менее грандиозную цель: снабдить тружеников доступной мультимедией, немыслимой без качественных приводов DVD. Именно этим устройствам и посвящен сегодняшний тест.

Всеволод КИСЕЛЕВ

Самые пожилые накопители DVD-ROM и бытовые плейеры читают DVD с постоянной скоростью 1353 Кбайт/с. Именно эту скорость чтения DVD называют однократной (1X). Для того чтобы читать диски с постоянной скоростью, первые приводы снижали частоту вращения DVD по мере удаления головки от его центра.

Современные накопители действуют иначе. В отличие от предшественников, они вращают DVD с постоянной угловой скоростью, не меняя частоту вращения диска в зависимости от положения головки. Такой метод чтения называют CAV (Constant Angular Velocity, сиречь “постоянная угловая скорость”). В результате начало диска сегодняшние приводы читают с минимальной скоростью, а его конец — с максимальной. Естественно, разработчики этих устройств всегда с удовольствием делятся информацией о максимальной производительности своих приводов. Так, мы знаем, что 12-скоростные накопители читают начало диска со скоростью не более 5X. Более того, на незаполненных до конца DVD максимальная производительность CAV-привода вообще недостижима. Справедливости ради отметим, что скорость накопителя DVD играет роль только при чтении дисков с данными (DVD-ROM). Для просмотра DVD-Video достаточно быстродействия односкоростного накопителя. Впрочем, наслаждаться фильмами вполне могут помешать другие ограничения.

БРОНЯ DVD

Стандарт DVD-Video предусматривает целый букет разнообразных систем защиты. Многие из них мешают создавать высококачественные копии записанных на DVD фильмов. К примеру, разработанная компанией Macrovision система аналоговой защиты от копирования APS (Analog Protection System, иногда также называемая Copyguard) добавляет в выводимый на телевизор видеосигнал специальные помехи, сводящие с ума системы автоматического уровня записи бытовых видеомагнитофонов.

Делать цифровые копии фильмов мешает также система CSS (Content Scrambling System), шифрующая содержимое дисков DVD-Video. Ключ, позволяющий дешифровать фильм, хранится в недоступной для просмотра области диска. Так что простое копирование файлов с защищенного DVD-Video лишено смысла, поскольку декодер не может воспроизвести их без ключа.

Заметим, что системы APS и CSS — помеха лишь тиражированию фильмов, записанных на DVD-Video. Региональная защита (иногда ее также называют зональной), напротив, ограничивает возможности просмотра оригинальных дисков. Например, купленный в США фильм на DVD зачастую нельзя просмотреть на оборудовании, приобретенном в Европе или на наших бескрайних заснеженных просторах. В общем, региональная защита есть не что иное, как дискриминация покупателей. Рассмотрим это ограничение внимательнее.

Весь мир поделен на 6 регионов: 1 — Северная Америка; 2 — Европа, Япония, Южная Африка, Средний Восток; 3 — Юго-Восточная Азия; 4 — Австралия, Новая Зеландия, Центральная и Южная Америка; 5 — республики бывшего СССР, Восточная Европа, Северная Африка, Южная Корея и Монголия; 6 — Китай.

На любой диск DVD-Video может быть записан региональный код. В частности, диски, созданные для России, должны хранить код пятой зоны, либо вовсе не иметь региональной защиты. Любой проигрыватель DVD-Video (как бытовой, так и компьютерный), в свою очередь, обязан хранить код того региона, в котором он продается. Если зональные коды диска и проигрывателя не совпадают, фильм не будет воспроизведен.

Несколько лет назад, когда обработка DVD-Video была не по зубам центральным процессорам, эту функцию выполняли аппаратные декодеры DVD. Именно они контролировали зональные коды. Практически все накопители DVD в те незапамятные времена ничего о региональной защите не знали и охотно воспроизводили любые диски. Современные ЦП вполне справляются с обработкой DVD-Video самостоятельно, поэтому аппаратные декодеры почти окончательно вытеснены программными DVD-плейерами. Это ПО также проверяет код региона, но подобный контроль крайне ненадежен. В результате зональная защита переселилась на компьютерные DVD-приводы.

Как правило, абсолютно новый накопитель сохраняет в своем ПЗУ региональный код первого установленного в него диска DVD-Video. После этого привод соглашается воспроизводить только те диски, чей зональный код соответствует запомненному (диски без региональной защиты, естественно, также принимаются). Пользователю разрешено менять хранимый в ПЗУ накопителя региональный код только четыре раза.

Но вы ведь знаете, что всякое действие подобного рода неизменно порождает адекватную ответную реакцию? Так вот, в Интернете нетрудно найти сайты с рецептами отключения региональной защиты приводов DVD-ROM. Для этого чаще всего приходится записывать в ПЗУ накопителя новую прошивку (прошивка, или firmware, — микропрограмма, управляющая работой устройства). Подчеркнем, что такая операция отнюдь небезопасна: накопитель с чужой или неверно обновленной прошивкой может запросто распрощаться с жизнью. Поэтому любые эксперименты по взлому региональной защиты можно проводить только на собственный страх и риск.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытный DVD-привод инсталлировался в систему с процессором AMD Athlon 1200, системной платой ASUS A7M266 (чипсет AMD761), 256 Мбайт DDR SDRAM (pc2100) и жестким диском Quantium Fireball AS 30.0 емкостью 30 Гбайт. За графику и звук отвечали 3D-ускоритель Creative 3D Blaster Annihilator2 MX (чипсет nvidia GeForce2 MX, 32 Мбайта DDR SDRAM) и аудиокарта Diamond Monster Sound MX300 (чипсет Aureal Vortex2). Изображение выводилось на 21-дюймовый монитор Viewsonic P810. Накопитель устанавливался на второй канал IDE ведущим (master) и функционировал на нем в одиночку.

Все тесты запускались в операционной системе MS Windows 98 SE, усиленной DirectX 8.1 и свежим патчем для чипсета материнской платы.

Производительность накопителя при работе с CD в реальных приложениях и время доступа оценивались в тесте ZD CD-ROM WinMark 99. Средняя скорость последовательного (линейного) чтения CD и DVD измерялась при помощи утилит Nero CD speed и Nero DVD speed, которым скармливался 700-мегабайтный CD и 4,2-гигабайтный DVD-ROM с суперигрой Atlantis.


Toshiba SD-M1502.

Проверялось также умение приводов безошибочно читать низкокачественные CD. Для этого мы настоятельно просили каждый накопитель прочитать изрядно потрепанный жизнью и заляпанный грязью диск с игрой Quake 3: Arena. Заметим, что обычный 52-скоростной CD-ROM Creative сумел прочесть этот диск целиком.

Кроме того, мы проверили, насколько быстро каждый привод извлекает музыкальные треки с аудио-CD. При помощи утилиты CDDAE 99 измерялась средняя скорость извлечения первой, средней и последней композиции с новейшего альбома ВИА Limp Bizkit "Chocolate Starfish and the Hotdog Flavored Water".

Toshiba SD-M1502	
Цена	$80
Максимальная скорость чтения CD	48X
Максимальная скорость чтения DVD	16X
Объем кэша	128 Кбайт
Версия прошивки	1008
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,1

Это произведение японских мастеров попало к нам в OEM-комплектации: дисковод был упакован в простой полиэтиленовый пакетик и снабжен листочком с кратким описанием на английском языке. Сразу отметим, что большинство протестированных нами приводов DVD были упакованы столь же скромно. На лицевой панели SD-M1502 почему-то не было разъема для подключения наушников и регулятора громкости.

Во время испытаний SD-M1502 вел себя довольно тихо и показал неплохие результаты. Лишь утилита Nero DVD speed по необъяснимым причинам не сумела корректно измерить время доступа этого накопителя к DVD. В тестах последовательного чтения DVD дисковод Toshiba оставил всех конкурентов далеко позади (что вполне объяснимо, поскольку только он мог достичь 16-кратной скорости чтения DVD).

К минусам этого накопителя стоит отнести неторопливое извлечение аудиотреков. SD-M1502 читал все звуковые дорожки с постоянной скоростью 8,8X вне зависимости от их расположения на диске. Накопитель оснащен региональной защитой, но в Интернете (тс-с!) вполне можно найти прошивку, отключающую проверку зональных кодов.

А вот до данных нашего увечного CD лазерный луч Toshiba SD-M1502 добраться, увы, не смог. Забегая вперед, отметим, что одолеть израненный носитель сумел лишь один участник испытаний.


Hitachi GD-7500.

Итог. Привод Toshiba SD-M1502 произвел на нас хорошее впечатление и заслуженно получил твердую "четверку" с небольшим плюсом.

Hitachi GD-7500	
Цена	$70
Максимальная скорость чтения CD	48X
Максимальная скорость чтения DVD	12X
Объем кэша	512 Кбайт
Версия прошивки	0005
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,4

В пакете с Hitachi GD-7500 мы обнаружили лишь аудиокабель и дискету с драйверами для ископаемых операционных систем MS DOS и Windows 3.1 (отметим, что все современные Windows самостоятельно опознают DVD-приводы с IDE-интерфейсом, не требуя никаких дополнительных драйверов).

В тестах этот привод демонстрировал высокие результаты, чему, вероятно, немало поспособствовал объемный внутренний кэш. Работа GD-7500 с компакт-дисками не вызывала никаких нареканий: накопитель был первым в тесте последовательного чтения CD, занял второе место по итогам CD-ROM WinMark 99 и показал солидную скорость извлечения аудиотреков. Правда, DVD этот привод читал несколько медленнее, чем конкуренты от Toshiba, Sony и ASUS.


Hitachi GD-7000.

Работал GD-7500 довольно тихо и раздражающими шумами не докучал. С искалеченным диском Quake 3: Arena он справился без особых проблем. Подобно конкурентам, этот привод оснащен региональной защитой, но доступная в Интернете взломанная прошивка позволяет обойти это ограничение.

Итог. Hitachi GD-7500 порадовал нас неплохими результатами и отсутствием значительных недостатков.

Hitachi GD-7000

Цена	$65
Максимальная скорость чтения CD	40X
Максимальная скорость чтения DVD	12X
Объем кэша	512 Кбайт
Версия прошивки	0016

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,2

Этот накопитель является прямым предком рассмотренного выше Hitachi GD-7500. Недавно GD-7000 был снят с производства, но в столичных магазинах он все еще не редкость. Эта модель также попала к нам в OEM-комплектации, но, в отличие от наследника, дискетой с драйверами и аудиокабелем снабжена не была. Впрочем, отсутствие этих вещей трудно признать существенным недостатком. Лицевая панель GD-7000 довольно безлика, но на ней нашлось место гнезду для наушников, регулятору громкости и зеленому светодиоду.

В большинстве тестов накопитель отстал от более молодого родственника, однако разрыв был крайне незначительным. Отличный результат для привода, выпуск которого уже прекращен! Для GD-7000 также существует прошивка, отключающая региональную защиту. Жаль только, что с низкокачественным диском привод справиться не смог.

NEC DV-5700A

Цена	$70
Максимальная скорость чтения CD	40X
Максимальная скорость чтения DVD	12X
Объем кэша	256 Кбайт
Версия прошивки	3,42

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,8

NEC DV-5700A попал к нам абсолютно голым (в его комплектации не было ни кабелей, ни дисков с драйверами). Лицевая панель этого накопителя довольно ординарна, зато корпус привлекает внимание двумя окнами из прозрачного пластика, сквозь которые видны микросхемы кэш-памяти и ПЗУ.

В большинстве тестов производительности привод демонстрировал средние результаты. Только с извлечением аудиотреков он справился значительно быстрее всех конкурентов. Разочаровала скорость чтения DVD: предложенный диск со сверхигрой Atlantis накопитель NEC читал гораздо медленнее, чем приводы Toshiba, Sony, ASUS и Hitachi. Этот прокол существенно снизил итоговый рейтинг DV-5700A. Потрепанный диск также стал непреодолимой преградой для этого привода.


NEC DV-5700A.

NEC DV-5700A оснащен региональной защитой, но патча, полностью снимающего это ограничение, мы так и не нашли. Отыскать удалось лишь прошивку, позволяющую менять зону неограниченное число раз.

Итог. NEC DV-5700A — довольно неплохой накопитель, но до чемпионского звания ему далековато.

Sony DDU1211

Цена	$70
Максимальная скорость чтения CD	40X
Максимальная скорость чтения DVD	12X
Объем кэша	512 Кбайт
Версия прошивки	IYH1

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

И этот накопитель не был обременен такими мелочами, как диск с драйверами и дополнительные кабели. Увы. При чтении носителей DDU1211 шумел весьма и весьма умеренно, однако его лоток для дисков открывался и закрывался с отчетливо слышным скрипом, что никак нельзя признать достоинством.

Результаты тестов привода производят благоприятное впечатление: он нигде не вырвался вперед, но и серьезно отстать от конкурентов также себе не позволил. Столь высоким показателям отчасти способствовал внушительный внутренний кэш данных. Правда, он не помог накопителю справиться с чтением низкокачественного диска. Региональная защита у этого привода, безусловно, имеется, но доступная в Интернете утилита позволяет ее отключить. В общем, Sony DDU1211 показал себя крепким середнячком, за что и получает твердую "четверку".

ASUS DVD-E612

Цена	$88
Максимальная скорость чтения CD	40X
Максимальная скорость чтения DVD	12X
Объем кэша	128 Кбайт
Версия прошивки	1,4B

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,8

Этот накопитель приехал к нам в картонной коробке, хранящей кроме самого устройства краткое англоязычное описание, пакетик с крепежными винтиками, дискету с драйверами, компакт-диск с программным DVD-плейером ASUSDVD 2000 и аудиокабель. Упаковка привлекла наше внимание крупными надписями, рассказывающими о совместимости привода с модным протоколом Ultra ATA/66 (заметим, что все конкуренты поддерживают максимум Ultra ATA/33). На наш взгляд, поддержка столь быстрого протокола скорее маркетинговый ход, чем реаль-



Sony DDU1211.



ASUS DVD-E612.

ная необходимость. Дело в том, что 12-скоростной привод DVD-ROM в принципе не может прочесть с диска больше 16 мегабайт в секунду. Для этой скорости престарелый интерфейс Ultra ATA/33 обладает более чем достаточной пропускной способностью. Тем не менее мы пошли навстречу пожеланиям привода ASUS и подключили его к контроллеру 80-жильным кабелем.

На лицевой панели DVD-E612 размещены не только кнопка открывания лотка и гнездо для наушников с регулятором громкости, но и клавиша "play", управляющая воспроизведением аудиодисков. При длительном (более одной секунды) нажатии на эту кнопку накопитель будет по шагам уменьшать скорость чтения CD с 40 до 32, 24 и 12 скоростей. Кроме того, дисковод умеет автоматически снижать частоту вращения компакт-диска в тех случаях, когда высокая скорость чтения не нужна (к примеру, при воспроизведении MP3). Подобные возможности, безусловно, понравятся тем, кто не выносит шума высокооборотистых CD-ROM.

В тестах производительности ASUS DVD-E612 показал весьма достойные результаты, сумев занять почетное первое место в рейтингах CD WinMark99 и затратив минимальное время на доступ к компакт-диску. Несколько обескураживает только последнее место этого привода в тесте последовательного чтения CD. Возможно, в этом виновата слишком умная система автоматического снижения скорости. Низкокачественный диск оказался этому накопителю не по зубам.

ASUS DVD-E612, подобно большинству современных DVD-приводов, оснащен региональной защитой, но в Интернете нетрудно найти взломанные прошивки, устраняющие это ограничение. Впрочем, к их услугам можно и не прибегать. Дело в том, что на задней панели этого накопителя расположены три недокументированных джампера, один из которых позволяет отключать региональную защиту (в руководстве пользователя указано, что они предназначены для тестовых целей). Достаточно снять перемычку с контактов крайне правого "тестового" джампера (он расположен ближе всех к аудиовыходам), чтобы накопитель навсегда забыл о зональных кодах. К сожалению, мы не можем гарантировать действенность этого рецепта. Хотя "тестовый" джампер и отключал региональную защиту в нашем экземпляре DVD-E612, в будущих версиях накопителя он может выполнять другие функции. (Напомним еще раз, что все эксперименты с недокументированными перемычками и взломанными прошивками можно проводить только на собственный страх и риск.)

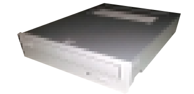
К сожалению, тестирование этого привода прошло не без проблем. Так, при чтении дисков накопитель довольно громко и неприятно скрипел. Признаться, такое поведение немало нас удивило. Известно, что компания ASUS уделяет особое внимание бесшумности своих оптических дисководов. В частности, DVD-E612 оснащен специальной демпфирующей системой DDSS II, существенно снижающей шум и вибрацию привода.

Накопитель также отличился нестабильной работой: результаты двух запусков одного и того же теста производительности нередко существенно различались. Вероятно, нам просто достался неудачный экземпляр дисковода. Надеемся, что другие DVD-E612 лишены перечисленных недостатков.

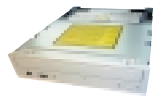
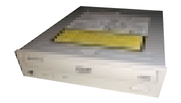
СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим приводы DVD-ROM для тестирования:

Flash Computers 923-6483
ELKO 234-9939
"Пирит" 115-7101



Сравнительная таблица

	Toshiba SD-M1502	Hitachi GD-7500	Hitachi GD-7000	NEC DV-5700A	Sony DDU1211	ASUS DVD-E612
CD-ROM WinMark 99 (Кбайт/с)	1150	1300	1290	1200	1250	1330
Время доступа к CD (мс)	100	98,9	98,3	83,6	91,8	83,4
Среднее время доступа к DVD (мс)	1*	102	106	90	97	98
Средняя скорость последовательного чтения CD	35,4X	40,4X	30,6X	29,7X	29X	25,6X
Средняя скорость последовательного чтения DVD	13,9X	6X	6X	4,2X	7X	8,3X
Средняя скорость извлечения аудиотреков	8,8X	13,8X	13,6X	18,2X	13,9X	14,6X

* Тест пройден с ошибками.